¡POR FIN UNA DEMO JUGABLE!

FINAL FANTASY® VIII

LA HISTORIA OFICIAL

¡UN ANÁLISIS EXHAUSTIVO CON DEMO INCLUIDA!

¡Todo lo que necesitas saber sobre el mejor juego para PlayStation!

ENTREVISTA EN EXCLUSIVA

¿HAY VIDA MÁS ALLÁ DEL VIII?

The Bouncer, Ehrgeiz 2, Final Fantasy X... Square nos revela sus planes para el futuro.

ENTRE BASTIDORES

La historia secreta de Final Fantasy I-VII PLUS y lo último en la serie de Final Fantasy!

DE LOS CREADORES DE
Edición Oficial Española
PlayStation Magazine

GUÍA Y ESTRATEGIAS N.º 2 975 Ptas. • 5,87 €

FF: LA PELÍCULA - FFVII: LA SOLUCIÓN - FFVIII: LAS IMÁGENES





Editorial

¡*Voi-là*! Tienes en tus manos una de las revistas más esperadas por los usuarios de PlayStation, pero sobre todo por los amantes de los juegos de rol. Esta edición especial de *PlayStation Magazine* te ofrece 100 páginas con muchas de las claves definitivas de la octava parte de esta aventura épica y un resumen de lo mejor de todos los episodios de *Final Fantasy*. Sin duda alguna, la joya de este especial es el CD, con el que podrás experimentar por ti mismo si tenemos razón o no cuando decimos que *Final Fantasy VIII* se merece un 10. Y todo esto antes de que el juego se ponga a la venta el día 27 de octubre. ¿Qué más quieres? Comprártelo, lo sabemos.

Veamos el menú. Para abrir el apetito te ofrecemos las últimas noticias del Tokyo Game Show con las novedades de los últimos juegos de Square. A continuación, te servimos un reportaje sobre el equipo que ha desarrollado *Final Fantasy VIII* —para que conozcas mejor a estos genios—, y una entrevista con uno de los hombres más codiciados de la industria de los videojuegos, Tomoyuki Takechi, Presidente de Square. En este *tête-à-tête* con Takechi, el directivo nos revela su apuesta por darle un aire más humano a los futuros juegos que aparecerán para PlayStation2 con el fin que, según sus propias palabras, sean «emocionalmente interactivos».

Para ponerte al día, y ya que hemos llegado a la octava entrega, pensamos que lo mejor sería explicarte con pelos y señales qué pasó desde el *I* hasta el *VII*. Si una cosa hemos aprendido en este oficio es que hay que documentarse, sí señor. Y con esto queda servido el plato fuerte de este gran banquete. ¿Satisfecho? Bueno, todavía queda el postre: la película de *Final Fantasy*, ¡una auténtica delicia! Aunque aún no hay fecha de estreno, sí que os podemos ofrecer un avance de algunos aspectos de este film, donde se pretende combinar los efectos especiales usados en las películas de Hollywood con las últimas tecnologías utilizadas en el desarrollo de videojuegos. ¿Quieres una tila? Es nuestra bebida oficial.

Como colofón a todo esto encontraréis más de 250 imágenes de *Final Fantasy VIII*, donde se explica el argumento del juego. Tranquilos, hemos dejado algunos cabos sueltos para que los descubráis vosotros mismos... ¿Aguafiestas? Un poco, sí.

Mònica Bassas

¿QUÉ TE AGUARDA EN EL CD?



*CD incluido sólo para su distribución en España.











Sumario

30 noviembre 1999

Staff

Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: **Mònica Bassas**
Jefa de redacción: **Blanca Amorós**
Editor: **Oriol García**
Asesor técnico: **Carlos Robles**
Redactora: **Elisabet Masegosa**

Maquetación Electrónica

Lluís Guillén

Dirección editorial

Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad

Directora de ventas: **Carmen Ruiz**
Pº San Gervasio, 16-20
Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Pilar González y **Montse Casero**
Orense, 11
28020 Madrid
Tel: 914 170 483 Fax: 914 170 533

Publicidad de consumo

Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20
Barcelona 08022
Tel. 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61

Suscripciones

Manuel Núñez suscripciones@mcediciones.es
Tel: 93 254 12 58 Fax: 93 254 12 59

Redacción *PlayStation Magazine*

MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 62

Filmación y fotomecánica

MC Ediciones
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

Impresión

Rotographik - Giesa
Tel: 93 415 07 99 Depósito Legal: B-44967-98
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución

Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.
DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador Exclusivo: CADE, S.A.
C/ Lago Ladoga, 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel: 5456514 Fax: 5456506
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F. UNION DE VOCEADORES

Edita



MC Ediciones, S.A.
Administración
Pº San Gervasio, 16-20,
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Difusión controlada por OJD

EN EL INTERIOR





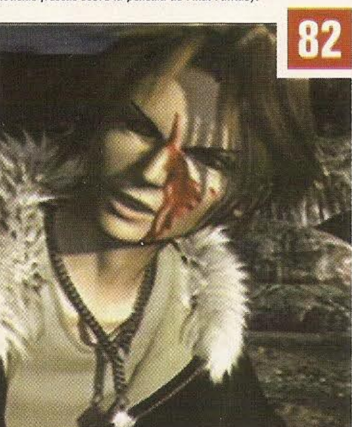

FINAL FANTASY VIII
Only on PlayStation

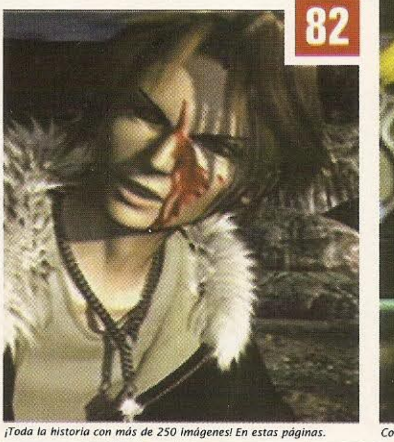







Rough Divide
Attack
Magic
Item







CONTEMPLA...

CUANDO LOS SUEÑOS SE HACEN REALIDAD

Finalmente, la espera ha terminado pero... ¿a qué se debe tanto alboroto? Pues se debe ni más ni menos que a la aparición del juego más anhelado de los últimos años. A eso se debe.

Final Fantasy VIII ya ha vendido casi cuatro millones de copias en todo el mundo, y ahora por fin ha llegado el momento de poderle echar el guante a lo mejor que ha salido del Japón desde que se inventó nuestra querida gris. El 27 de octubre, ya nada será lo mismo en el mundo de los videojuegos. Dispónte a conocer el futuro...





DIVISANDO EL FUTURO

LA PRÓXIMA GENERACIÓN DE JUEGOS SQUARE AL DESCUBIERTO

Este setiembre, el Tokyo Game Show destacó por un par de razones. La primera, el lanzamiento de Una Nueva Consola de Videojuegos, y la segunda, el anuncio de una nueva hornada de títulos Square: una brillante colección de juegos de rol, acción y películas interactivas que fue recibida con entusiasmo por un público japonés ávido por degustar las muestras de Chrono Cross y, esto... Chocobo Stallion. Todo lo que había por ver, lo tienes aquí...

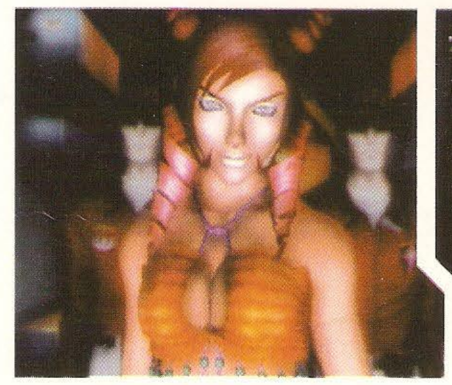


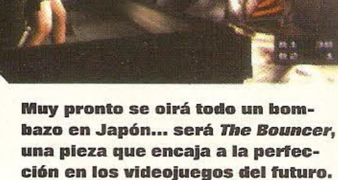
THE BOUNCER

Sin duda, lo más destacado del evento. Mientras Namco dejaba boquiabierto al personal con unas actualizaciones de *Ridge Racer* y *Tekken* para PlayStation2, Square decidió no mostrar más trabajos sobre la famosa demo del «anciano» de *Final Fantasy* y optó en cambio por ofrecer un adelanto de su nueva película interactiva, *The Bouncer*.

The Bouncer, que fue mostrada en una inmensa pantalla para regocijo de los fans de Square, es una película de acción ciberpunk con bandas callejeras, confrontaciones de grupo, villanas aterradoras y todo tipo de puñetazos. Luce unos gráficos impresionantes —el aspecto del juego es como el de la mejor de las secuencias de vídeo de la PSX actual— y la ambientación es fantástica: sutiles efectos de luz, animación muy cuidada, un exquisito sombreado de los personajes, polígonos para parar un tren... La interacción con los personajes tiene un papel destacado en el juego, y la acción tiene lugar en *todo* el escenario: no se trata de un simple combate con espectadores de fondo, quietos, sino de una verdadera interacción general entre los distintos personajes. Los espectadores aplauden, gritan, vitorean...

A pesar de toda esta acción, *The Bouncer* no es ningún *beat 'em up* convenientemente acicalado y remozado. La popular versión jugable en el stand de Sony de PlayStation2 demostró que era una película totalmente interactiva, en la que el stick izquierdo sirve para mover la cámara y el derecho para controlar a los personaje. Añádele camiones enteros de interacción y llegarás a la conclusión de que *The Bouncer* no sólo tendrá una jugabilidad a la par con su aspecto, sino que además supondría el primer paso hacia una nueva generación de videojuegos. Sí, realmente es muy bueno...

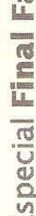




Muy pronto se oirá todo un bombazo en Japón... será *The Bouncer*, una pieza que encaja a la perfección en los videojuegos del futuro.

PARASITE EVE II

Ahora que el juego original en teoría está de camino a Europa (ver página 11), la secuela de la «aventura cinematográfica» de Takashi Tokita fue acogida con mucho interés por los aficionados japoneses. Situada tres años después del original, la acción sigue transcurriendo en Estados Unidos, y Aya Brea, la hermosa agente del FBI, sigue siendo la protagonista.





Trónchate de risa o liquida a tus enemigos: dos posibles maneras de jugar a *Dewprism*.

Las malas noticias son que estas temibles criaturas mitocondriales han vuelto, y esta vez se han apoderado del Edificio Akropolis en Los Angeles. Aya deberá guiar de nuevo a la unidad MIST (el Equipo de Erradicación e Investigación Mitocondrial) para acabar con la amenaza de estos parásitos antes de que contaminen todo el planeta.

Con una mezcla de excelentes secuencias de vídeo generadas por ordenador, gráficos mejorados, juego de aventuras y elementos de RPG, *Parasite Eve II* es un descendiente con clase de *Resident Evil*. ¡Los extraterrestres de *Parasite Eve II* hacen que el Alien de la tiniente Ripley parezca un Teletubbie! Este diciembre saldrá en Japón.

CHRONO TRIGGER

Publicado para la SNES en 1995, *Chrono Trigger* llegó a vender la friolera de 2,5 millones de copias. Pasados cuatro años, Square ha decidido resucitar esta franquicia para PlayStation.

La historia tiene lugar en el reino de Guardia, donde te unes a los ciudadanos que celebran la Feria Milenial. A pesar de los rezos pidiendo prosperidad, todo se va al traste cuando la bella Marle es absorbida por un Super Agujero Dimensional. Lo peor de todo es que en realidad Marle es la princesa real Nadia, que va de incógnito, por lo que nuestro silencioso héroe Crono —que estaba con ella antes de ser absorbida— deberá seguirla por el agujero. ¡Pero el agujero hace retroceder a Crono 400 años en el pasado! Pues nada, nada: si la recompensa es una Princesa, unos cuantos viajecitos en el tiempo merecerán la pena.

Con unas nuevas secuencias generadas por ordenador, un sistema de peleas por turnos como el de *Final Fantasy* y un sistema *tech-combo* único, *Chrono Trigger* ha dejado de ser únicamente para los fanáticos de los RPGs. Se espera que aparezca en noviembre en Japón.

CHRONO CROSS

No hay descanso para los impenitentes. Al mismo tiempo que Square acaba de recuperar *Chrono Trigger* para la gris, ya tiene pensado también lanzar la segunda entrega de la serie: *Chrono Cross*.

No obstante, en lugar de tratarse de una secuela directa, *Chrono Cross* presenta nuevos personajes y escenarios. Primero te encontrarás con Serge, un joven que es transportado a una realidad alternativa en la que acabará convirtiéndose en un héroe. Allí conoce a Kid, una chica que se le une en una aventura que va más allá del tiempo y el espacio, en busca de un tesoro conocido como la Llama Helada.

Chrono Cross utiliza un sistema de Batalla de Secuencia Cruzada que te permite controlar a todos los miembros del grupo a medida que los vas encontrando. Con un enfoque más estratégico y unas secuencias de vídeo estupendas, Square afirma que *Chrono Cross* es ideal para aquellos que busquen sencillez y profundidad de juego a la vez. Los usuarios japoneses dispondrán de él en noviembre.

DEWPRISM

Pocas veces nos encontramos con un RPG que prometa al mismo tiempo unos «gráficos esmerados» y una «comedia de gags», pero parece ser que *Dewprism* podría tener todo esto y mucho más. En él, donde interpretas a un chico (Rue) o a una chica (Mint), tendrás que encontrar el Dewprism, la runa mágica que da nombre al juego. Pero aunque la aventura y los personajes con que te encuentras pueden parecer idénticos, la elección del personaje conlleva una enorme diferencia: si juegas como Rue, vivirás una agitada y emocionante aventura, mientras que si juegas como Mint te encontrarás con bromas y chistes fáciles en cada rincón.

Dewprism supone un curioso giro en el género de acción/RPG, con una brillante animación en 3-D y un gran sentido de la imaginación. Los roleros japoneses empezarán a llorar y/o reír este noviembre.



CHOCOBO STALLION

¿Estás hasta la coronilla de los juegos de rol? Pues bienvenido al juego de tus sueños (quizá): *Chocobo Stallion*. El juego se basa en el aclamado simulador de carreras/crianza de caballos de Hiroyuki Sonobe, *Derby Stallion* (casi dos millones de copias vendidas en Japón, ¡el quinto en la lista de los juegos para PSX más vendidos de todos los tiempos!). Básicamente, se trata de un simulador de caballerizas con chocobos, donde deberás criar a dos chocobos base (un macho y una hembra) para que procreen.

Con el paso de las generaciones, podrás comprar nuevos chocobos para mantener la calidad de la granja. ¿Y cómo consigues más dinero para adquirir nuevos chocobos? Compitiendo en carreras. Si vas ganando carreras conseguirás el dinero que necesitas para pagar la inspección de crianza, mejorar tu granja de chocobos, personalizar tu granja y comprar más animales. El juego está creado, en principio, para el mercado japonés, ya que *Chocobo Stallion* requiere una PocketStation.

VAGRANT STORY

El último de los nuevos RPGs de Square es un título más adecuado para el gusto europeo. Renunciando a los gráficos manga *kawai* («monos») y optando por un aire más tenebroso, *Vagrant Story* transcurre en Lea Monde, la que en un tiempo fuera la ciudad más próspera del reino de Valendia.

La ciudad, arrasada por un terremoto, está en ruinas y se ha convertido en la morada de todo tipo de fantasmas. También es el hogar del malvado Sydney Losstarot, quien te obligará (a ti, el agente Ashley Riot) a entrar en la ciudad. En ella te esperan un sinfín de escenas espeluznantes, puzzles al estilo *Tomb Raider*, una caracterización cercana a los RPGs y una ambientación prácticamente gótica. Es posible que *Vagrant Story* llegue a merodear por nuestras tierras.



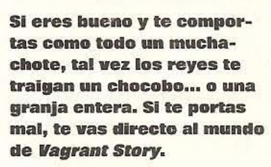


Primero fue *Chrono Trigger*. Luego *Chrono Cross*. Pero los dos salen al mismo tiempo.









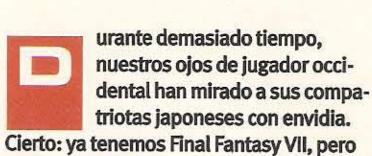
Si eres bueno y te comportas como todo un muchachote, tal vez los reyes te traigan un chocobo... o una granja entera. Si te portas mal, te vas directo al mundo de *Vagrant Story*.

SEIS DE LOS MEJORES

SONY CONFIRMA EL LANZAMIENTO DE LOS TÍTULOS DE SQUARE EN EUROPA



Sólo porque sus caras te resulten familiares no quiere decir que les hayas visto de esta guisa. En *Ehrgeiz*, vienen con ganas de pelea.



Durante demasiado tiempo, nuestros ojos de jugador occidental han mirado a sus compatriotas japoneses con envidia. Cierto: ya tenemos Final Fantasy VII, pero ¿qué hay de todos esos fantásticos títulos que Square ha producido? Venga hombre, si pueden traducir títulos como Final Fantasy Tactics y Parasite Eve para Estados Unidos, ¿por qué no podemos disfrutarlos aquí, aunque sea en inglés?

Finalmente, parece que las cosas van a cambiar con el lanzamiento de seis títulos de Square a través de la división europea de Sony. *Final Fantasy VIII* va a ser, cómo no, el primero de los seis que Sony distribuya, pero ¿y los otros cinco? Échale un vistazo a lo que se avecina...

EHRGEIZ

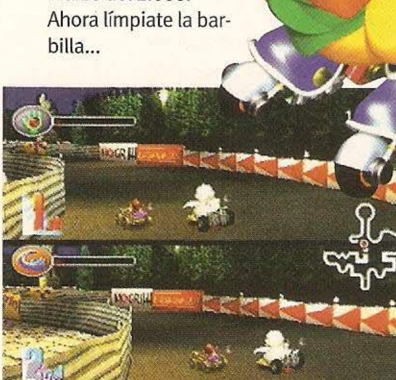
Desde que empezaron a aparecer en Internet las primeras imágenes del juego, aún en desarrollo, mucha saliva ha caído esperando a *Ehrgeiz*. Producido conjuntamente con Namco —es la primera vez que los dos gigantes nipones trabajan juntos en un juego—, *Ehrgeiz* es un *beat 'em up* en 3-D que te permite moverte con total libertad por todo el escenario, subir a los tejados, cubrirte detrás de un muro y, a la vez, lanzar ataques especiales a distancia (o si lo prefieres, simplemente liarte a mamporro limpio cuerpo a cuerpo).

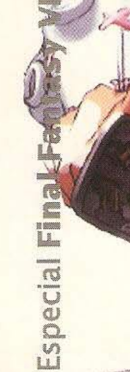
Ehrgeiz supone un nuevo planteamiento en un género tan trillado como el *beat 'em up*, aunque tampoco es el precursor de *Tekken 4* que muchos anticiparon. Sin embargo, es extremadamente entretenido, hecho al que contribuyen sin duda las apariciones estelares de personajes como Cloud, Tifa y Sefirot, de *FFVII*. Todo esto podrás verlo con más detalle en nuestro análisis de la página 24.

Si quieres descubrir algo más de este nuevo subgénero, prueba *Destrega*, de Sony, que también se basa en el desplazamiento libre por escenarios enormes con peleas a lo largo de una historia. O si buscas adentrarte un poco más en el futuro, échale una ojeada a la imagen que hemos capturado para ti en exclusiva de *Ehrgeiz 2*, que aparecerá para PlayStation2 conjuntamente con el lanzamiento de la consola en Japón en marzo del 2.000. Ahora límpiate la barbilla...



Seguro que a un montón de gallinas se les caen los huevos cuando vean entrar a su ídolo en la pista.





CHOCOBO RACING

Chocobo Racing, del cual podrás leer un análisis en la página 26 de este número, se aparta de la línea habitual de Square. Este título —un juego de carreras que tiene como protagonista al híbrido entre pollo y avestruz de la serie *Final Fantasy*— está destinado a jugadores de todas las edades. ¿Quién no ha soñado con tener un chocobo en casa, en lugar de ese maldito chucho? Cuando fuimos a Tokio para la presentación del juego, hablamos con Takashi Tokita, un alto ejecutivo de Square.

«La idea nació de un grupo de desarrollo de *Final Fantasy*, pero a la vez iba emparejada con la estrategia de la compañía de crear algo para los nuevos usuarios», nos explicó Tokita. «La mediana de edad de los usuarios de PlayStation es cada vez más alta, y Square quería algo como *Chocobo Racing* para atraer a los más jóvenes.»

«La idea era crear algo distinto a *Mario Kart*. Empleamos elementos distintos _como las capacidades de los personajes para combinar ataques y la historia_ precisamente para diferenciarlo de los títulos de Mario lo máximo posible.»

Es un título que tiene poco que ver con los anteriores trabajos de Tokita para Square: *Chrono Trigger*, *Final Fantasy* y la «aventura cinematográfica» *Parasite Eve*.

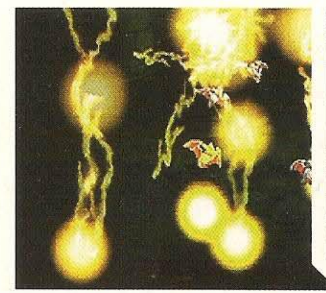
«El cambio, fue bueno para mí. Yo no hubiera querido crear la segunda parte de *Parasite Eve*, así que de esta forma tuve la oportunidad de trabajar en algo muy distinto.»

A pesar del atractivo cuco y primoroso de los chocobos, *Chocobo Racing* no es sólo un juego para niños.

«Cuando creamos un juego, siempre tenemos un usuario determinado en mente, pero para *Chocobo Racing* pensamos tanto en los jugadores más veteranos como en las familias; la función de edición de personajes es para los fans de aquellos juegos de carreras que te permiten configurar tu coche, por ejemplo. Dedicamos dos meses a ajustar el juego para ambos tipos de usuarios. Teníamos que asegurarnos de que la jugabilidad era la adecuada, igual que los elementos de RPG.»

Avestruces, *power ups*, karts... todo ello queda muy lejos del otro tema de interés para el Sr. Tokita: ¡la lucha libre profesional! Así pues, ¿cabe esperar un juego de *wrestling* de Square en el futuro? ¿O tal vez un *Chocobo Wrestling*?

«¡Quién sabe!», comenta con una sonrisa. «Personalmente, creo que sería interesante crear un luchador con el *mask* de un chocobo.» ¿Y por qué no?







¿Te sientes más a gusto con los RPGs puros y duros que dieron fama a Square? Pues apúntate a *SaGa Frontier 2*.

SAGA FRONTIER 2

Creado por Akitoshi Kawazu, *SaGa Frontier 2* es un juego pensado para los fans más inveterados de los juegos de rol. Kawazu, con unas credenciales que incluyen los *Final Fantasy I* y *II*, *Makaitoshi SaGa* (publicado con el nombre *Final Fantasy Adventures* en Estados Unidos), *Legend Of Mana*, *Racing Lagoon* y toda la serie de *SaGa*, tiene una merecida reputación de gurú en el mundo de los RPGs. De hecho, desde su aparición, *SaGa Frontier 2* permaneció durante cinco semanas como número uno en las listas japonesas de los juegos más vendidos, llegando a alcanzar más de 700.000 copias.

En esta aventura/RPG, que realmente abarca varias generaciones, interpretas el papel de Gustave Knight, un príncipe exiliado al que le han arrebatado la corona. Recuperarla no va a ser nada fácil, y deberás afrontar el paso de los años, batallas, luchas y bodas con el fin de engendrar una nueva estirpe, que proseguirá con tu linaje e intentará recobrar el trono. Sin duda un gran —en toda la extensión de la palabra— juego.

¿Y qué pasa con los otros dos juegos? Nadie ha confirmado nada, ni en Sony ni en Square, pero un pajarillo con aspecto de chocobo nos ha contado que están considerando el lanzamiento de *Parasite Eve*. Esta «aventura cinematográfica» (algo así como *Resident Evil*, con algunos elementos de RPG), situada en Nueva York, gira alrededor de la preciosa agente del FBI, Aya Brea —cuyo aspecto y voz recuerdan sospechosamente a Cybil Bennet, de *Silent Hill*—, que deberá evitar que la Gran Manzana acabe pudriéndose. La ciudad está infestada por unas criaturas mitocondriales mutantes que van dejando un reguero de enfermedades, destrucción y putrefacción a su paso, y la misión de Aya será acabar con ellas. Con unas secuencias de vídeo exquisitas, un sistema 2-3-D al estilo *Resident Evil* y un argumento decididamente estrambótico, con toques manga y muchos elementos cinematográficos, *Parasite Eve* sería un lanzamiento de agradecer.

¿Y qué hay del último juego? Bueno, hasta hace poco no teníamos ni idea, pero fue entonces precisamente cuando tuvimos la chiripa de encontrarnos al creador de *Parasite Eve y Chocobo Racing* en Tokio. El Sr. Tokita, hablando de *Chocobo Stallion* (un simulador de crianza de chocobos) también nos reveló que «[Square] está pensando en publicar el juego de rol *Chocobo's Mysterious Dungeon* en Estados Unidos y Europa».

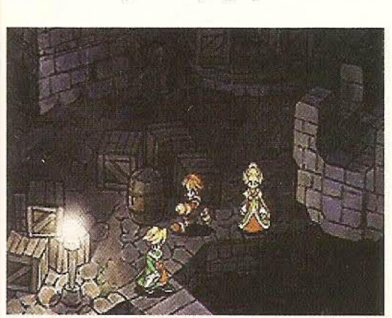
Publicado hace algún tiempo en Japón, donde obtuvo un gran recibimiento, este juego (que, por cierto, no se trata de ningún RPG de aspecto misterioso) sería una prolongación comprensible de la «franquicia» *FF/Chocobo* y, de hecho, serviría para abonar el terreno para los nuevos lanzamientos de *Final Fantasy* en el 2.000. Más noticias a medida que vayan llegando...







Criaturas aladas, alabardas enormes e innumerables combates. Jugando a rol con *SaGa Frontier*, claro.





Desde sótanos espeluznantes hasta estancias suntuosas. Esto sí que es una gran *SaGa*.

| ENTREVISTA

HABLAN LOS CREADORES

AUNQUE PUEDA PARECER UNA CREACIÓN CELESTIAL, FINAL FANTASY VIII ES OBRA DE UNOS SERES TERRENALES. CONOCE A LOS CUATROS INDIVIDUOS RESPONSABLES DE DISEÑAR EL MEJOR JUEGO PARA PLAYSTATION QUE SE HA HECHO NUNCA...



Aunque Squall empiece los primeros compases de *Final Fantasy* embobado por el sexo opuesto, recuerda que lo importante es su personalidad.

«No están muy acostumbrados a las entrevistas, así que tal vez estén un poco retraídos. Pero vosotros preguntadles todo lo que queráis. Seguro que acaban por abrirse...»

Puesto que Tomoyuki Takechi rara vez se equivoca con sus afirmaciones (piensa que *FFVIII* ya ha vendido casi cuatro millones de copias en Japón, así que muy tonto no debe ser), la advertencia medio en broma del presidente de Square antes de entrevistar al equipo de desarrollo de *FFVIII* hacía presagiar una velada no muy entretenida. Pero no había por que preocuparse. A pesar de ser algo tímidos, los miembros del equipo *FFVIII* se mostraron amables y dispuestos a responder cualquier pregunta sobre la serie más famosa de los RPGs. De hecho, nosotros tuvimos la suerte de conversar con cuatro miembros clave de entre los 180(!) que trabajaron en el proyecto, a saber: **Kazushige Nojima** (guionista), **Yoshinori Kitase** (director), **Yusuke Naora** (director artístico) y **Tetsuyu Nomura** (diseño de personajes).

Final Fantasy cada vez se parece más a lo que entendemos por una película interactiva. ¿Habéis utilizado capturas de movimientos para conseguir este realismo?

Kitase: Las escenas por ordenador de *FFVIII* se crearon empleando la captura de movimientos. Contratamos a unos actores y les cubrimos con sensores para grabar sus movimientos. Aparte de eso, no volvimos a utilizar la captura de movimientos porque preferimos la animación manual. Hicimos venir a unos especialistas en animación de TV para que supervisaran el proceso.

Otro cambio respecto a los anteriores Final Fantasy es el aspecto de los gráficos propios del juego. ¿Por qué han cambiado tanto?

Naora: En lo que respecta a la ambientación, *FFVII* era muy tenebroso, muy raro... ¡Había todas las tonalidades del negro! [risas.] En *FFVIII* quisimos dejar esto a un lado porque con el anterior ya habíamos alcanzado el mayor grado de oscuridad posible. Así que optamos conscientemente por un estilo más brillante. Teniendo en cuenta que la mayor parte del equipo de *FFVIII* estuvo trabajando en *FFVII*, fue una decisión colectiva plenamente consciente.

Volviendo otra vez a las películas... Los films actuales deben hacer un pase de prueba previamente con público antes de llegar a estrenarse. ¿Hicisteis también algún proceso de prelanzamiento con distintos jugadores?

Nojima: Justo al final de la etapa de desarrollo entregamos una versión a los jugadores. Creo que el *feedback* de los jugadores siempre debería estar equilibrado: un 50% a favor y un 50% en contra. ¿Y por qué? Porque si el 100% de los jugadores apoyan totalmente el juego significa que ya lo han visto en algún otro sitio...

¿Qué creéis que es lo mejor de la serie Final Fantasy?

Kitase: Yo creo que lo mejor de *Final Fantasy* es que es capaz de reflejar sentimientos muy cotidianos (tristeza, alegría, rabia) en los personajes. Esto, junto con el continuo desarrollo del hardware, es lo mejor que tenemos.

Los personajes de FFVIII están muy bien definidos, más que en ninguna de las anteriores entregas. ¿Qué proceso habéis seguido a la hora de crear el carácter de Squall y Seifer?

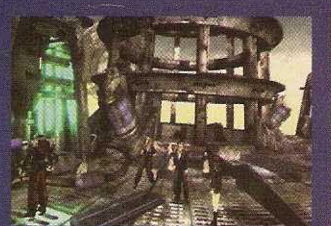
Kitase: Nomura-san es quien se encarga de la apariencia general de los personajes o de las películas por ordenador. La mayoría de veces, todo lo que él crea se va cambiando y adaptando continuamente. Antes de que empiece a trabajar en ello, el Sr. Nojima le dice lo que quiere, pero la mayoría de veces modifica su trabajo sin que nadie le diga nada. ¡Aunque nosotros digamos que está bien, si a él no le gusta lo cambia una y otra vez!

Los personajes son muy agraciados. De hecho, a veces parecen incluso demasiado perfectos.

Kitase: Los héroes son estilizados, elegantes, atractivos... Los diseños de Nomura-san forman parte de la belleza de esta serie. Sin embargo, la personalidad, el yo interior, tiene mucho camino por recorrer. Tu personaje puede madurar durante el juego, pero tu aspecto no. En cualquier caso, cuánto más guapos mejor, ¿no?

Debe ser una pena tener que dejar atrás a unos personajes tan bien definidos al final de la etapa de desarrollo. ¿No habría alguna forma de ver algo así como «Las primeras aventuras de Squall», por ejemplo?

Naora: Todos los personajes se hacen «al completo». Experimentas cada personaje de principio a fin; su pasado, cuánto ha mejorado, cuánto ha crecido... Has vivido cada momento del juego y lo sabes todo de ese personaje. ¿Qué más queda por hacer con esa creación? Por eso, por muy bueno que sea el personaje que has creado, tarde o temprano hay que decirle adiós. No deja de tener su encanto también.



A medida que los movimientos de los personajes se han vuelto más sofisticados, el guión ha tenido que irle a la zaga.



FFVII ERA TENEBROSO, MUY RARO... QUERÍAMOS DEJAR ESO A UN LADO, ASÍ QUE EN *FFVIII* OPTAMOS CONSCIENTEMENTE POR UN ESTILO MÁS BRILLANTE.
Yusuke Naora

ENTREVISTA



El equipo de desarrollo tomó conscientemente la decisión de infundir más brillo en el mundo que habitan los personajes de *Final Fantasy VIII*. El resultado es asombroso.







POR MUY BUENA QUE SEA TU CREACIÓN, TARDE O TEMPRANO HAY QUE DECIRLE ADIÓS.
Yusuke Naora

El uso de las imágenes generadas por ordenador en FFVIII es asombroso. Ahora que tendremos la nueva PlayStation2, ¿será algo que vaya en aumento en las futuras entregas de la serie?

Kitase: De momento estamos reclutando a especialistas de la industria de la animación para que trabajen en las imágenes por ordenador, en vez de contar con verdaderos diseñadores de juegos. Con *FFVII* y *FFVIII* hicimos venir a gente que no pertenecía al mundo de los juegos, y para la película de *Final Fantasy* que está en marcha, el estudio de Hawai se trajo a gente de Hollywood, con lo que ahora ya disponemos de especialistas de allí en nuestro equipo. Para la versión para PlayStation2 de *Final Fantasy* tal vez tengamos aún más gente que no sea del mundo de los juegos...

Se ha dicho que FFVIII es más difícil que su antecesor. ¿Fue una decisión consciente?

Kitase: Nosotros no creemos que *FFVIII* sea más difícil que el *VII*. Sin embargo, con *FFVIII* hemos intentado crear una manera de jugar que requiera más esfuerzo mental por parte de los jugadores. Evidentemente, puedes jugar sin tener que pensar mucho en estrategias o combinaciones de energías, pero tendrás que ir muy, muy despacio.

En cambio, si te implicas más en el juego y mentalmente te «esfuerzas» más, resulta más entretenido. Cuánto más pienses, mejor te lo pasarás. No es correcto hablar únicamente de si es más fácil o más difícil...

Otro elemento nuevo de FFVIII es el juego de cartas. ¿De quién fue la idea?

Kitase: Contamos con un programador especialista y un «planificador» de juegos de cartas para que programaran el juego. Sin embargo, la idea surgió del mismo Japón. En algunas zonas de Japón el intercambio de cartas es muy popular y mucha gente es aficionada a ello. Así que pensamos que en el mundo de *FFVIII* nos gustaría que el trueque de cartas fuera igual de popular. En *FFVIII*, jugar a cartas es muy divertido.

Los jugadores japoneses son muy distintos a los europeos. A los fans más acérrimos (otakus), por ejemplo, les gusta disfrazarse de sus personajes favoritos. En la Tokyo Game Show, sin ir más lejos, había un montón de gente disfrazada de Squall y Rinoa. ¿Qué opináis de este fenómeno?

Naora: A mi me asusta un poco el efecto que un juego pueda tener sobre la vida de una persona... Sin embargo, les admiro por el tiempo, energía y dinero que dedican a sus disfraces.

¿Creéis que será posible que los futuros Final Fantasy estén poblados de personajes totalmente controlados por inteligencia artificial?

Nojima: Tal vez... ¡Pero si no hay guión yo me quedaré sin empleo! No está muy lejos el día que un personaje de una historia llegue a tener un inteligencia artificial plena, pero creo que es muy difícil dotar a todos los personajes con IA. Esto sería en un futuro más lejano...

¿Cuál fue el mayor reto al que os enfrentasteis mientras hacíais Final Fantasy VIII?

Kitase: El mayor reto fue en el desarrollo de las imágenes por ordenador, porque la tecnología en ese campo ha avanzado muchísimo. Al usar esta nueva tecnología en 3-D, pudimos incorporar emociones y expresiones faciales más realistas. A la vez, contar con unos personajes cada vez más realistas significa que debes contar también con un guión más sofisticado. Y esta caracterización más sofisticada implica unos diálogos más sofisticados. No obstante, para compensar todo esto con la jugabilidad, también tuvimos que valernos de tecnología punta: las Guardian Forces, por ejemplo. Siempre hay que tener en cuenta el equilibrio final del conjunto: los gráficos, la música, la jugabilidad...



Final Fantasy VIII ya está al caer en Europa y a la venta en muchos otros sitios. ¿En qué estáis trabajando actualmente?

Kitase: De momento, no nos dedicamos a ningún proyecto en particular. Acabamos de terminar la versión no-japonesa de *FFVIII*, así que la mayoría del personal se ha tomado unas vacaciones.

¿Tenéis tiempo para jugar? Y si es así, ¿a qué tipo de juegos?

Nomura: Yo no tengo tiempo. ¡No tuve ni un día de vacaciones!
Naora: A mí me gustan los juegos de lucha.
Nojima: A mí los de carreras.
Kitase: Yo juego a *Age Of Empires* con mi mujer.

Y, para acabar, una pregunta obvia. ¿Por qué el título Final Fantasy?

Naora: Está pregunta generalmente sólo nos la hacen en Japón, pero por lo visto a vosotros también os interesa... La verdad es que cada vez que creamos un nuevo *Final Fantasy* creemos que va a ser el último, y la palabra «*Final*» le sienta bien. Pero después siempre queremos hacer otro... ¿Algún día haremos un *Final Fantasy Final*? No sé...


Recomendamos el uso
de algunos periféricos.
"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "DUAL SHOCK" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. © 1999 Sony Computer Entertainment.
All rights reserved. Developed and published by Sony Computer Entertainment. "FIFPro" is a trademark of the International Association of Football Players Unions.
TBWA
FIFPro
ESTO ES FUTBOL
PlayStation
Cuando dé comienzo el partido (piiiiii) y estés en un estadio de verdad con una afición real (alabín, alabán, alabín, bon, ban) y tengas delante de ti a 11 jugadores reales con sus 22 botas reales con sus 176 tacos de aluminio reales es posible que desees que el partido no hubiera sido tan real.
Esto es fútbol. Tan real que no podrás creerlo.
Participa en el sorteo de 25 scooters.
aprilia
PlayStation
Todo el PODER en tus MA
www.playstation-football.
1 a 8 Jugadores
Tarjeta de Memoria
Función vibratoria compatible
Compatible con Multi Tap
DUAL SHOCK
Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888. Tarifa Punta para 57.84 pts./minuto + IVA. Sólo para mayores de
Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation.
PERIFÉRICOS OFICIALES PARA PLAYSTA

ANÁLISIS | SQUARE

Re

Sq

Ua

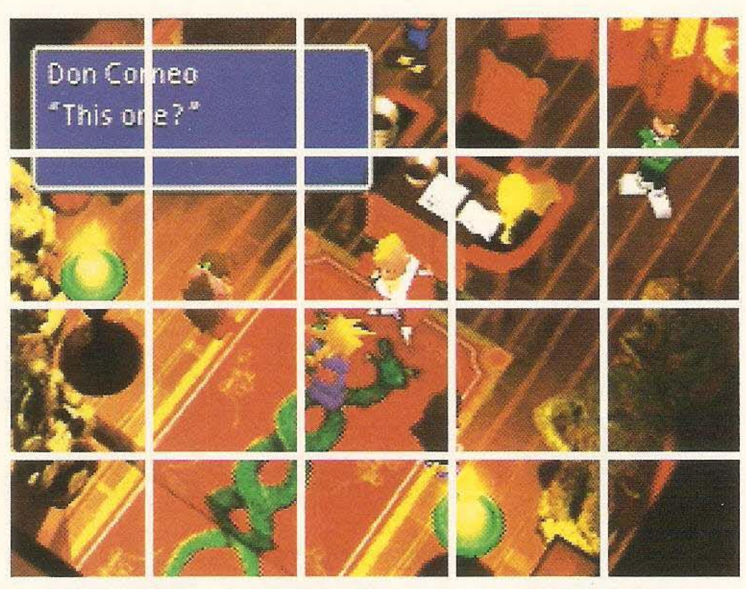
Has probado el juego, leído el libro y posiblemente llevado la camiseta. Seguro que hasta has oído la banda sonora, tienes la habitación llena de pósters y has comprado alguna figurita del juego, pero... ¿qué sabes en realidad de los creadores de Final Fantasy? Probablemente muchas cosas. O tal vez muy pocas. En PSMag le echamos un vistazo al pasado, presente y futuro de esta compañía, para que sepas todo lo que hay que saber acerca de Square.





Sony organizó una fiesta a principios de este año para celebrar que ya se han vendido nada más y nada menos que 50 millones de consolas PlayStation en todo el mundo. La prensa especializada y gente venida de todas partes se reunieron en Japón para, según creían, agasajar el abultado ego de Sony y aprovechar para ingerir algunos canapés gratis... Sin embargo, Sony tenía algo más en mente, y para sorpresa de los allí reunidos, la compañía reveló su nueva superconsola: la PS2. Las demos que se pudieron contemplar de la 2, a la par que sirvieron para mostrar su supremacía en el campo de las consolas, incluían trabajos de Namco (*Tekken, Ridge Racer*) y un par de secuencias de la compañía que aquí más nos concierne: Square. El dominio de Square en el mercado de la consola es tal, que muchos creen que un sistema puede triunfar o fracasar únicamente en función del apoyo de esta compañía. Y esto son palabras mayores.

«La verdad es algo distinta», comentaba un alto ejecutivo de marketing de Sega. «Pero no creo que se pueda captar a toda la gente a quien le gusta los juegos de rol si no tienes un juego de *Final Fantasy* para tu sistema, incluso aunque hagas juegos mejores que los de Square.» Y en verdad que hay mucha gente a quien le gustan los



Final Fantasy VII rebosaba detalles por cada bit de su piel. Aquí, por ejemplo, puedes admirar la erizada melena de Cloud (algo así como una mezcla entre Songoku y Rod Stewart).

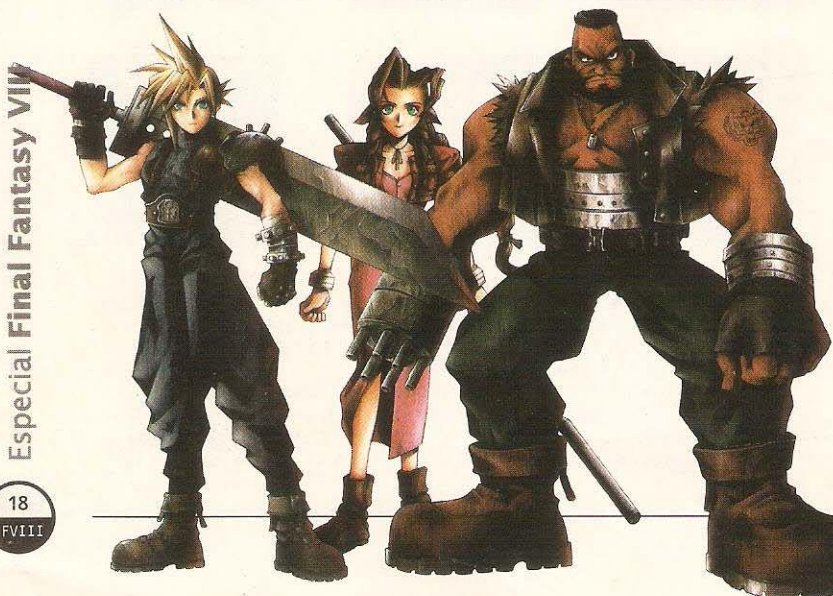
juegos de rol. Actualmente, Square es la productora independiente de sotfware más importante de Japón, con 22 millones de copias de *Final Fantasy VII* vendidas en todo el mundo hasta la fecha. Para hacer frente a la demanda, Square tiene contratados a 1.200 empleados en cuatro ciudades situadas en distintos puntos del globo.

Unos principios modestos

Si nos remontamos a sus más modestos inicios, veremos que Square fue fundada en Japón en 1986. Nacida con la intención de agenciarse un trozo del colosal y —potencialmente— lucrativo pastel de NES (la primera consola de Nintendo), la compañía empezó a ganarse cierta reputación gracias a sus juegos de carreras y *shoot 'em ups*. Dos años más tarde, y con 11 juegos a sus espaldas, Square lanzó el primer *Final Fantasy*, que obtuvo un enorme éxito de crítica y ventas. Durante los nueve años siguientes la empresa sólo produjo un *shoot 'em up*, mientras que el resto de su catálogo estaba compuesto por RPGs (juegos de rol), juegos de mesa y otra gama de títulos muy popular, *Front Mission*. Todo iba viento en popa.

A todo esto le siguieron cinco juegos más de *Final Fantasy* para Nintendo (tanto para NES como para SNES), pero cuando se llegó al séptimo de la serie, Square creyó que había que introducir algunos cambios. En un principio, el juego se creó para la máquina de 64 bits de Nintendo, la N64, pero a Square le preocupaba el anticuado sistema de almacenamiento que Nintendo tenía pensado, el cartucho.

«Básicamente, lo que pasó es que no era lo bastante potente para los requisitos de Square», apuntaba un empleado de Sony. «Querían mostrar sus últimos avances con la tecnología FMV (secuencias de vídeo) y, como en N64 no se pueden reproducir estas secuencias por la falta de memoria, resultó que la N64 no estaba a la altura.»



No subestimes el poder...

Nintendo sabía lo importante que era una compañía como Square, e hizo lo que pudo para apaciguarla, pero Square permaneció fiel a su visión inicial del juego. La compañía necesitaba encontrar una máquina que fuera capaz de concretar los últimos avances tecnológicos y la idea que Square tenía de su juego. Por suerte, no les llevó mucho tiempo encontrar a alguien.

La elección del momento no pudo haber sido más oportuna para Square. Hasta entonces, la Saturn de Sega aún contaba con muchos seguidores en Japón. Esto se debía, en gran parte, a sus impresionantes conversiones de *beat 'em ups* para recreativas (*Virtua Fighter, VF Remix, VF2, Fighting Vipers*), tremendamente populares en Japón, pero también era la consola preferida para los RPGs. La propia compañía Sega —y muchos otros grandes productores de sotfware— no hacía más que producir como rosquillas juegos de estrategia o rol con aire de *anime* que, aunque no eran lo bastante buenos para su conversión a PAL, alimentaban a los ansiosos japoneses (amantes incondicionales del rol, el manga y la estrategia, independientemente de su calidad).

Aunque se desconocen exactamente las razones de Square, la compañía dejó de lado a la Saturn y se dirigió a Sony para que le ayudara en el desarrollo de *FFVII* (un hecho que resulta aún más sorprendente si se tiene en cuenta que Shiochiro Irimajiri, presidente de Sega, y Tomoyuki Takechi, presidente de Squaresoft, crecieron en la misma ciudad y son amigos desde la infancia).

Con ello, Sony y Square decidieron usar *Final Fantasy VII* para mostrar las posibilidades gráficas de la PlayStation y acabar con las últimas esperanzas de Saturn de un solo golpe. El principal motor del juego fue desarrollado en las oficinas japonesas de Square (donde Hironobu Sakaguchi controlaba la producción del juego), mientras que las impresionantes secuencias de vídeo se generaron en las nuevas —y costosas— oficinas de Square en Honolulu, Hawai.

Aunque en Nintendo había rumores acerca de un dispositivo *add-on* para un disco de alta densidad —el 64DD— y un juego de *Zelda* «en camino»; parece que Sony, al final, cumplió todos los requisitos necesarios para apuntarse el tanto. Sin embargo, a pesar de que el asunto parecía ir a las mil maravillas, en las oficinas de Square no todo era coser y cantar.

Para poder cumplir con los plazos fijados por Sony, Square necesitaba contratar a más empleados, y deprisa. En un momento en que había varios proyectos en la etapa de desarrollo, gran parte de los recursos de Square deberían destinarse a la creación de *FFVII*. Fundamentalmente, la compañía necesitaba mucha ayuda, así que, en una maniobra sin precedentes en la industria japonesa del software, fue a la caza de importantes miembros de los equipos que habían trabajado en juegos como

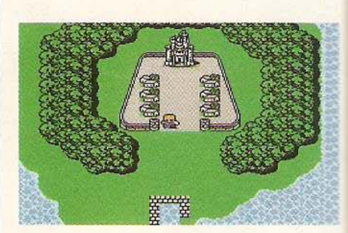
Información

Editar 69 juegos en tan sólo 14 años no es ninguna tontería. Square siempre ha sido una compañía muy innovadora, y este pequeño lote incluye algunas joyas que han ayudado a moldear los juegos de hoy en día.

1985
Teguzar (Shoot 'em up/NES)

1986
King's Knight (Shoot 'em up/NES)
Suishou no Ryuu (Aventura/NES)
Deep Dungeon (RPG/NES)

1987
Tohidase Daisakusen (Shoot 'em up en 3-D/NES)
Appletown Monogatari (Estrategia/NES)
Haokun no Fushigina Tabi (Acción/NES)
Yushi No Monshou (RPG/NES)
Jikaishounen Met & Mag (Puzzle-Acción/NES)
Cleopatra no Mahou (RPG/NES)
Highway Star (Carreras/NES)
Kariin no Ken (Acción-RPG/NES)
JJ (Shoot 'em up en 3-D/NES)
Final Fantasy (RPG/NES)



1988
Deep Dungeon II (RPG/NES)
Akkusenki Rajin (Shoot 'em up/NES)
Moonball Magic (Juego de mesa/NES)
Hanjuki Hero (Estrategia/NES)
Final Fantasy II (RPG/NES)



1989
Square's Tom Sawyer (RPG/NES)
Makaitoushi SaGa (RPG/Game Boy)

Square se fundó en Japón en 1986, con la intención de conseguir un trozo del colosal y —potencialmente— provechoso pastel de NES.

1


2



[1] Vigila tu espalda, cariño. *Tobal No.1* abrió el camino para los *beat 'em ups* en 3-D. [2] Uno de los aspectos más innovadores de *Bushido Blade* fue que no tenía las típicas barras de energía.

Virtua Fighter, de Sega; *Tekken,* de Namco; y *Resident Evil,* de Capcom.

Los juegos para PlayStation aparecieron con mucha rapidez. El primero en ver la luz fue *Tobal No. 1*, un *beat 'em up* en 3-D. Al producir un título con evidentes influencias de *Virtua Fighter* y *Tekken*, Square se puso a la altura de los grandes y creó uno de los juegos más originales en este segmento del mercado, tan congestionado. Con un sistema gráfico 2-D/3-D, similar al de *Resident Evil, FFVII* era uno de los pocos títulos con libertad de movimiento y gráficos en alta resolución hasta la fecha.

Final Fantasy VII

Gracias, pues, al personal adicional y al apoyo de Sony, *Final Fantasy VII* muy pronto estuvo listo para su lanzamiento. Con una campaña publicitaria que se prolongó durante varios meses, se convirtió sin duda en el título más importante en la historia de los juegos de rol. Los pedidos por anticipado superaron con mucho las expectativas más optimistas de Square: nada más y nada menos que un millón de personas, que esperaron pacientemente hasta el 31 de enero de 1997, el día del lanzamiento en Japón.

El juego de Square, que de la noche a la mañana se convirtió en el juego más vendido de 1997, llegó a vender 2,3 millones de copias en sólo tres días. Respaldado por una campaña de marketing de Sony (que costó más de 5.000 millones de pesetas), el RPG finalmente había llegado a la mayoría de edad.

El éxito se repitió en Estados Unidos, donde se vendieron 1,5 millones de copias. Lo mismo sucedió en Europa, donde un mercado generalmente reacio a este tipo de juegos y que había crecido básicamente con títulos de carreras y fútbol, acudió en tropel a comprar *FFVII.* Después de pasarse años editando juegos de calidad para un mercado más limitado, Square había dado el salto definitivo.

Magia y hechizos, pero sin el cargante David Copperfield.

Joyas ocultas

De entre los títulos menos conocidos que Square produjo entre los dos *Final Fantasy, Bushido Blade* fue probablemente uno de los mejores. Criticado en su momento por ser demasiado sencillo como juego para un solo jugador y, al mismo tiempo, demasiado difícil de controlar, era único como «*beat 'em up* realista». Sus armas dejaban muy poco margen para el error: un espadazo, y muerto. Te enfrentabas a personajes de uno en uno, con diálogos entre un combate y otro, hasta que alguien más diestro con la espada que tú te daba un tajo de muerte. Pero para asestar un solo mandoble necesitabas muchísima práctica con los movimientos de defensa, y ese tipo de cosas en Europa no gustan demasiado... No obstante, el suspense y la tensión de *Bushido Blade* era increíble, y el modo para dos jugadores era muy divertido.

Otros juegos fueron apareciendo (la mayoría sólo en Japón), pero cuando en Occidente se oyeron rumores de un tal *Parasite Eve* fue cuando el interés por Square se volvió a reavivar.

Continuando con el tema de los presupuestos millonarios, *Parasite Eve* resultó otro juego de cifras exorbitantes que tomó prestados elementos de los anteriores RPGs de Square y los situó en un entorno similar al de *Resident Evil.* Aunque no se trataba exactamente de un *survival horror* (un género que todavía estaba en pañales), contenía todos los ingredientes necesarios: un argumento elaborado, intriga, lugares oscuros, monstruos, secuencias de vídeo maravillosas... Ahora, gracias al reciente acuerdo entre Square y Electronic Arts (más información en la página 21), el juego por fin podrá salir en América, y seguro que Europa le irá a la zaga.

En ese momento nada podía ir mal para Square. Contaba con el respaldo de una de las empresas de electrónica más grandes del mundo, con oficinas en Japón, Hawai y Estados Unidos, y con juegos para parar un tren. Y de hecho, las cosas *no* fueron mal, sino que sólo hicieron que mejorar. Al cabo de poco, los cotilleos acerca de una

1990
Final Fantasy III **[RPG/NES]**
SaGa 2 Mihoudensetsu **[RPG/Game Boy]**



1991
Seiken Densetsu **[Acción-RPG/Game Boy]**
Final Fantasy IV **[RPG/SNES]**
Jikuuno Hasha SaGa 3 **[RPG/Game Boy]**

1992
Romancing SaGa **[RPG/SNES]**
Final Fantasy V **[RPG/SNES]**
Hankuju Hero **[Estrategia/SNES]**

1993
Seiken Densetsu 2 **[Acción-RPG/SNES]**
Romancing SaGa 2 **[RPG/SNES]**
Alchaest **[RPG/SNES]**

1994
Final Fantasy VI **[RPG/SNES]**
Live A Live **[RPG/SNES]**

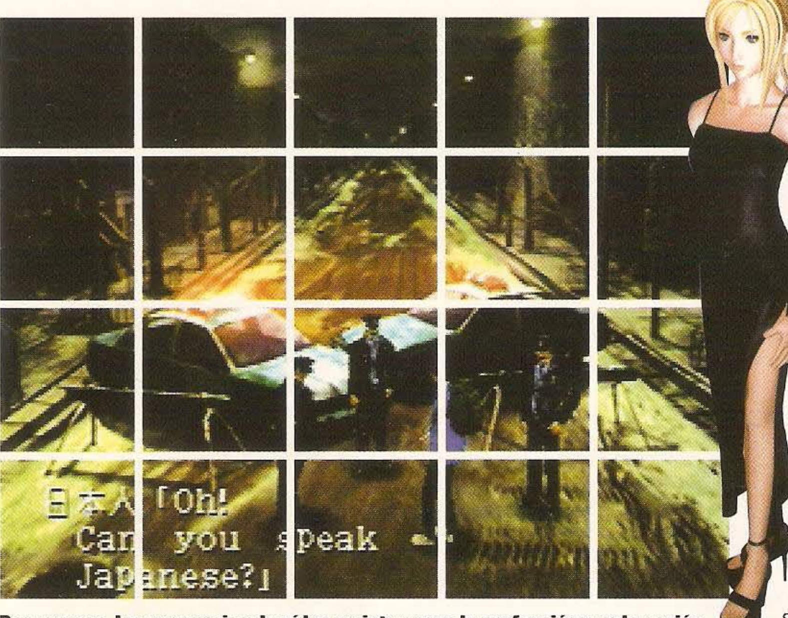
1995
Front Mission **[Estrategia/SNES]**
Chrono Trigger **[RPG/SNES]**
Seiken Densetsu 3 **[Acción-RPG/SNES]**
Romancing SaGa 3 **[RPG/SNES]**

1996
Bahamut Lagoon **[Estrategia/SNES]**
Front Mission: Gun Hazard



[Estrategia/SNES]
Super Mario RPG **[RPG/SNES]**
Rudra no Hihou **[RPG/SNES]**
Treasure Hunter G **[RPG/SNES]**
Tobal No.1 **[Acción/PlayStation]**

1997
Final Fantasy VII **[RPG/PlayStation]**
Fantástico. Ya disponible en Platinum.



Por una vez, las secuencias de vídeo se integran a la perfección con la acción.

secuela empezaron a filtrarse en cuentagotas, con lo que el interés de la prensa por Square se acrecentó.

Final Fantasy VIII

En la primavera de 1998 empezaron a sonar campanas sobre el siguiente *Final Fantasy*. El problema era que, con lo bueno que era *FFVII*, haría falta algo distinto para que el siguiente título de la serie tuviera un impacto similar. Había rumores de que aparecería en cuatro CDs, con más de 100 horas de duración. Creerse algo así *ya es bastante difícil* de por sí, pero es que, además, se dijo que el juego tendría una temática más seria y adulta. Significaba decir adiós a los gráficos inspirados en el *anime* para dejar paso a unos personajes de aspecto más humano y unas localizaciones más creíbles. También, como se esperaba, habría cantidades ingentes de secuencias de vídeo.

Los rumores se hicieron realidad el viernes quince de mayo de 1998 —el «Día F»,— cuando Square finalmente anunció el lanzamiento de *Final Fantasy VIII*. Aún faltaba casi un año para que el juego apareciera en Japón. La prensa, ansiosa por conocer más detalles, de vez en cuando recibía nuevas capturas de pantalla que, al cabo de unas horas de publicarse, ya circulaban por todo el mundo cortesía de los innumerables fans que hay en Internet.

El desarrollo del juego no fue una nadería (al final acabaría por costar más de 4.600 millones de pesetas) y la seguridad financiera de Square no pasaba por sus mejores tiempos. Se publicaron algunos títulos de menor calibre para cuadrar las cuentas y Square empezó a trabajar en un acuerdo con EA para asegurar su futuro de una vez por todas. En otra astuta jugada comercial, Square ofreció demos de *FFVIII* en los títulos que iban apareciendo, algo que no sólo aumentó el bombo publicitario de *FFVIII* sino que también mejoró la venta de unos juegos que, en condiciones normales, quizá no hubieran recibido una acogida tan calurosa. Después de una intensa promoción, en primavera de este año salió al mercado *Final Fantasy VIII* en Japón.

La acogida fue espectacular: más de tres millones de copias vendidas en sólo tres semanas. Apenas los CDs salían de la fábrica, ya iban a parar calentitos a las manos del cliente. Una pareja propietaria de un establecimiento comercial en Setagaya —un barrio de Tokyo— fue testigo de este éxito sin par: tenían instalado un «Digicubo» (un tipo de máquina expendedora de videojuegos que se puede encontrar en los supermercados de Japón) en su tienda y de momento estaban satisfechos con el volumen de ventas, más o menos constante. Pero cuando Square lanzó *Final Fantasy VIII*, no podían creérselo. «¡Vendimos 200 copias en un solo día!», le contaron a un periodista japonés. «La respuesta fue abrumadora. Era increíble.»

¡Luces, cámara, acción!

Square reveló que iría un paso más allá y produciría un largometraje de animación por ordenador. El recuerdo de las películas de *Street Fighter* (dibujos animados), *Super Mario Bros.* y *Mortal Kombat* volvió a pesar como una losa en las mentes de muchos, pero Square prometió que esto sería muy distinto.

Actualmente hay 120 empleados trabajando en ella y, a pesar de que avanza con bastante lentitud (según nuestros últimos informes, a razón de un segundo por día), se calcula que la película, íntegramente generada por ordenador, se estrenará «en algún momento del 2.001». Lo que hemos visto hasta ahora es más bien poco, pero te prometemos que ese poco es bastante mejor que *Toy Story*, *Bichos* y *AntZ* juntas... ¡Ah, paciencia!

El reparto de voces para el doblaje no está formado precisamente por famosos de segunda fila, que digamos: Alec Baldwin, Steve Buscemi, Donald Sutherland... Lástima que esto, cuando se traduzca al castellano, se pierda por completo. Pero en cualquier caso, el aspecto será bastante mejor que las voces, sean de quien sean. Prometido. No obstante, para ver el informe completo sobre los actores que aportarán sus voces y que ya están confirmados, así como muchos más detalles, échale un vistazo a las noticias sobre la película en la página 42.

[1] ¿Alguien ha traído paraguas? [2] Hockey sobre hielo con sortilegios. De lo más normal.

Bushido Blade **[Acción/PlayStation]**
Un insólito *beat 'em up*.

Final Fantasy IV **[RPG/PlayStation]**
Directamente importado de SNES.



Tobal No.2 **[Acción/PlayStation]**
Aún no ha aparecido aquí.

Final Fantasy Tactics **[RPG/PlayStation]**
Combates al estilo *FF*.

SaGa Frontier **[RPG/PlayStation]**
Un complicado y extenso RPG.



Front Mission Alternative **[RPG/PlayStation]**
Juego de robots en tiempo real.

Front Mission 2 **[RPG/PlayStation]**
Más de lo mismo...

Chocobo - Mysterious Dungeon **[RPG/PlayStation]**
La mascota de *FF* corretea a sus anchas.

Soukaigi **[Acción/PlayStation]**
Una divertida aventura en 3-D.

1998

Xenogear **[RPG/PlayStation]**
Robots aún más grandes.

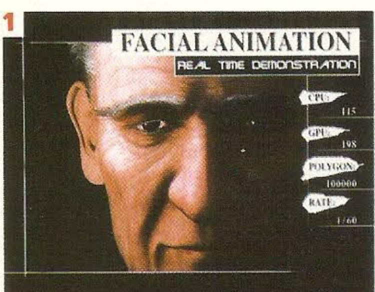
Einhander **[*Shoot 'em up*/PlayStation]**
Un *shoot 'em up* muy logrado.

Parasite Eve **[Acción-RPG/PlayStation]**
Quizás el próximo siglo aparezca por aquí.

Final Fantasy V **[RPG/PlayStation]**
Directamente importado de SNES.

Por sorprendente que parezca, *Final Fantasy IX* no está entre los títulos que Sony tiene previstos para el lanzamiento de PlayStation2.

1



2



[1] El «anciano» de la demo para PlayStation2. Las arrugas y el movimiento de las cejas son impresionantes. [2] PlayStation2. ¿A punto para un nuevo *FF*?

¿El futuro?

Quién sabe. Si nos atrevemos a escudriñar entre las brumas de los tiempos que se avecinan, uno puede llegar a vislumbrar algún que otro destello no carente de interés. Una de estas conjeturas gira entorno a una posible relación de Square con un antiguo aliado. A pesar de que resulta difícil imaginar a Square creando para alguien más que no sea PlayStation, parece ser que, de nuevo, la compañía está en negociaciones con Nintendo para diseñar juegos para la por ahora llamada «Dolphin». Por muy horrible que parezca, el acuerdo con Sony para producir 20 juegos (que empezó con *Tobal No. 1*) pronto llegará a su fin, y Square ha admitido que es peligroso trabajar con una sola empresa (aunque anteriormente también reconoció que este acuerdo les era muy ventajoso).

También se ha confirmado que Square tendrá un papel destacado en las andanzas de PlayStation2 (si deseas saber más acerca de los dos nuevos juegos, *The Bouncer* y *X-Fire*, ve a la página 8) pero, sorprendentemente, *Final Fantasy IX* no está entre los títulos previstos, sino que aparecerá para la PlayStation actual. Las dos demos que se mostraron en la presentación de la PlayStation2 (el ya famoso «anciano» y la escena del baile de *Squall* y *Rinoa*) tienen poca relevancia en el próximo juego de *Final Fantasy*. Lo único que sabemos es que habrá un próximo *FF*, y será también para la gris. Así pues, ¿cómo serán los *Final Fantasy* del futuro? Imagínate un juego donde la frontera entre el cine y la jugabilidad se difumine. Algo así como una película de fantasía interactiva, donde pudieses controlar las conversaciones, los gestos, las sensaciones de los personajes; pueblos, ciudades y bosques para explorar, gente que conocer... No estaría mal, ¿no?

Muy pronto Squall aprendió a no dar la espalda a una asesina bien entrenada...

Aquí, ahora

Actualmente Square cuenta con una plantilla de 1.200 empleados —encabezados por Tomoyuki Takechi— que trabajan en cuatro compañías separadas para intentar crear una hornada de juegos que te cambien la vida.

No obstante, Square, en vez de dejar que su fama se disipe, está haciendo justo lo contrario. La compañía no se ha relajado, sino que precisamente está reduciendo los lanzamientos más superfluos e inútiles, racionalizando toda la sección japonesa y concentrándose en lanzar al mercado únicamente dos o tres juegos importantes en vez de los cinco o seis habituales. Pero no te preocupes, puede que este plan funcione. Piensa en ello. En un mundo ideal todos soñamos con una consola perfecta con unos juegos perfectos. PlayStation2 es la consola que más se acerca a este sueño, y Square es una de las pocas compañías del mundo que puede hacerlo realidad. Y piensa en el tipo de juegos que Square será capaz de producir si hay 1.200 personas trabajando únicamente en un par de lanzamientos al año. Sólo podemos dar por sentado que, cuando la nueva criatura de Sony llegue a nuestras tiendas el año que viene, reconocerás al instante el nombre de los juegos más deseados. Vete preparando: Square es lo que se llevará en el nuevo milenio.

Las cuatro caras de Square

En mayo de este año Square se fusionó con el mayor productor de software de Estados Unidos, Electronic Arts. Las ventajas de este acuerdo son obvias, y ambas empresas esperan llegar a dominar por completo los mercados más importantes. El acuerdo funciona de la siguiente manera:

En Japón, las dos compañías han formado Electronic Arts Square KK. EA posee el 70% de las acciones del grupo y Square el 30% restante. Esta empresa estará compuesta principalmente por empleados de Square y se encargará de ayudar a EA para que sus títulos lleguen a más gente en Japón.

En cambio, en los Estados Unidos la compañía tendrá el nombre de Square Electronic Arts LLC (con el 70% de las acciones para Square y el resto para EA). EA se dedicará especialmente a traer a los Estados Unidos juegos de Square algo más desconocidos, lo que, a la larga, acaba siendo bueno también para nosotros.

No hay que olvidar que Square todavía tiene Square Co. Ltd y el Dream Team en Japón; SquareSoft en California; y Square USA en Honolulu, Hawai (donde se crean todas las secuencias de vídeo para los juegos y la película). Finalmente, Square acaba de abrir una sucursal en Europa (Square Europe), localizada en Inglaterra. Tal como van las cosas, seguro que el próximo paso va a ser conquistar el mundo...

Bushido Blade 2
(Acción/PlayStation)
Más combates.

Brave Fencer Musashiden
(Acción-Aventura/PlayStation)
Un gran argumento para un juego muy corto.



***Ehrgeiz* (Acción/PlayStation)**
3-D+acción+armas=genialidad.

1999

Final Fantasy VIII
(RPG/PlayStation)
Simplemente, el mejor.

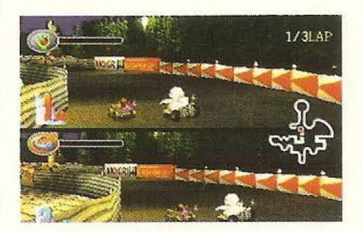
***Chrono Cross* (RPG/PlayStation)**
Muy del estilo de *FFVII*.

***Cyberorg* (Acción-RPG/PlayStation)**
Un RPG. En el espacio.

***Dew Prism* (Acción-RPG/PlayStation)**
Fantástico. Es poco probable que llegue aquí.

Front Mission 3
(RPG/PlayStation)
Robots grandes y secuencias atractivas.

Legend of Mana
(RPG/PlayStation)
Genial, divertido y muy simpático.



Chocobo Racing
(Carreras/PlayStation)
Carreras estilo *CTR* pero con las estrellas de *FFVII*.

***Vagrant Story* (Acción-RPG/PlayStation)**
Un aspecto impresionante, pero demasiado fácil.

TOMOYUKI TAKECHI

¿QUÉ SENTIRÍAS SI AL LEVANTARTE POR LA MAÑANA, TE ACORDARAS DE QUE TU EMPRESA ACABA DE PRODUCIR EL JUEGO MÁS VENDIDO DE TODOS LOS TIEMPOS? HA LLEGADO EL MOMENTO DE CONOCER AL HOMBRE QUE TIENE UNOS PLANES AÚN MÁS AMBICIOSOS EN MENTE...

Contrariamente a lo que su austera conducta profesional parecería indicar, Tomoyuki Takechi es un hombre alegre. Lo cual, de hecho, es fácil de entender. Como Presidente y Director Ejecutivo de Square Co. Ltd, está al mando de la compañía más importante en la producción y distribución de videojuegos para terceros, una posición envidiable que le reporta a la empresa más de 34.000 millones de yenes al año en ventas. Con sucursales en Tokio, Los Angeles, Honolulu y —recientemente— Londres, este licenciado por la Universidad de Keio tiene una tarea muy ardua por delante si quiere proseguir con este éxito sin precedentes.

PSMag se reunió con Takechi-san el día después del Tokyo Game Show, un evento en el que se mostraron al público títulos como *Parasite Eve II*, *Chocobo Stallion*, *Chrono Trigger* y la «película de acción interactiva» para PlayStation2 *The Bouncer*, de una jugabilidad impresionante. Con todo esto, el Sr. Takechi estaba pletórico.



Ha sido un gran año para Square.

Este año ha sido muy emocionante para nosotros. Publicamos *FFVIII* en febrero, que supuso un nuevo récord de ventas para los juegos de PlayStation en Japón. También publicamos *SaGa Frontier 2*, *Legend Of Mana* y *Chocobo Racing*. Como habréis podido ver en la feria, tenemos muchos más títulos excelentes este año. En Estados Unidos lanzamos *Final Fantasy VIII* el 9 de setiembre y, de momento, ya ha sobrepasado la cantidad de copias que vendimos de *Final Fantasy VII*. Enviaremos 1 millón de copias antes de fin de año y 1 millón y medio en marzo del año que viene. Ahora estamos con el lanzamiento de *FFVIII* en Europa. Anteriormente nuestras actividades de marketing corrían a cargo de Sony, pero ahora lo haremos directamente con el nombre de Square. Square considera que Europa es un mercado muy importante.

Una de las grandes noticias en la Tokyo Game Show ha sido la aparición en público de PlayStation2. ¿Qué planes tiene Square para la consola de la siguiente generación?

Tenemos un juego llamado *The Bouncer* en fase de desarrollo. Fue el único título que pudimos mostrar, pero os puedo decir que hay seis títulos más en desarrollo para PlayStation2, incluido un juego de la serie *Final Fantasy*. Para el lanzamiento en Japón de PlayStation2 en marzo del 2.000, tenemos previstos varios títulos. Nos gustaría que también llegaran a publicarse en Europa y Estados Unidos.

¿Qué ofrecen los juegos de Square a los jugadores que no ofrezcan otras compañías?

Nosotros somos muy buenos con las secuencias de vídeo por ordenador y también con las ambientaciones o historias, ya que consiguen transmitir «sensaciones» al jugador. Creo que títulos como *Final Fantasy VII* y, evidentemente, *Final Fantasy VIII*, sólo los puede hacer Square. Nadie más podría crearlos. Estas son las cualidades que le ofrecemos al jugador europeo. Así pues, cuando pensamos en un título para su lanzamiento en Europa, lo seleccionamos sobre la base de la calidad de los gráficos y el argumento. Lo cual, de hecho, supone tener que escoger entre la mayoría de nuestros RPGs.

¿Cómo avanza Final Fantasy: The Movie**?**

La película se está llevando a cabo en nuestros estudios de Honolulu. Tenemos previsto que el estreno mundial sea en el 2.001. En lo que respecta a su distribución en Europa y Estados Unidos, hemos firmado un contrato con Columbia Pictures, que forma parte de Sony. También tenemos pensado que la película salga en DVD. Sin embargo, el juego y la película no tendrán la misma ambientación. Me gustaría recordar también que el tema principal de toda la serie de *Final Fantasy* siempre ha sido el amor y la amistad. La película y los juegos compartirán estos elementos, nada más.

¿Qué tendencias anticipa para los juegos de PlayStation2?

La PlayStation2 tiene unos gráficos mucho mejores que la anterior PlayStation. Es capaz, por ejemplo, de mostrar las

1



2



[1 - 2] Como era de esperar, el juego y la película tendrán un argumento distinto.

expresiones faciales con mayor intensidad. Tal como muestra *The Bouncer*, podemos reflejar a la perfección expresiones como la alegría, la tristeza o la rabia. En el guión, los personajes ríen o lloran, con lo que los jugadores se sentirán más implicados en la historia. Así pues, el juego como aventura convencional (o sea, formada únicamente por una trama y gráficos) convergerá con estos títulos «emocionalmente interactivos» para avanzar en una sola dirección. O al menos, es la dirección que nos gustaría seguir.

¿Nota alguna diferencia entre los usuarios de Japón y los de Europa?

Mi impresión personal es que los jugadores japoneses son usuarios muy «leales». Son más entregados. Tal vez esa sea la diferencia. En un título de simulación como *Front Mission*, por ejemplo, tienes que involucrarte mucho para poderlo disfrutar al máximo. De esta forma, en Japón *Front Mission 3* venderá 500.000 copias, gracias básicamente a los fans más acérrimos, pero en cambio, en otros países como Estados Unidos, esta cifra será menor. Para poder disfrutar de un juego como *Front Mission*, debes jugar con él más tiempo. ¡Contádselo a la gente!



EL TEMA PRINCIPAL DE TODA LA SERIE DE *FINAL FANTASY* SIEMPRE HA SIDO EL AMOR Y LA AMISTAD.
Tomoyuki Takechi



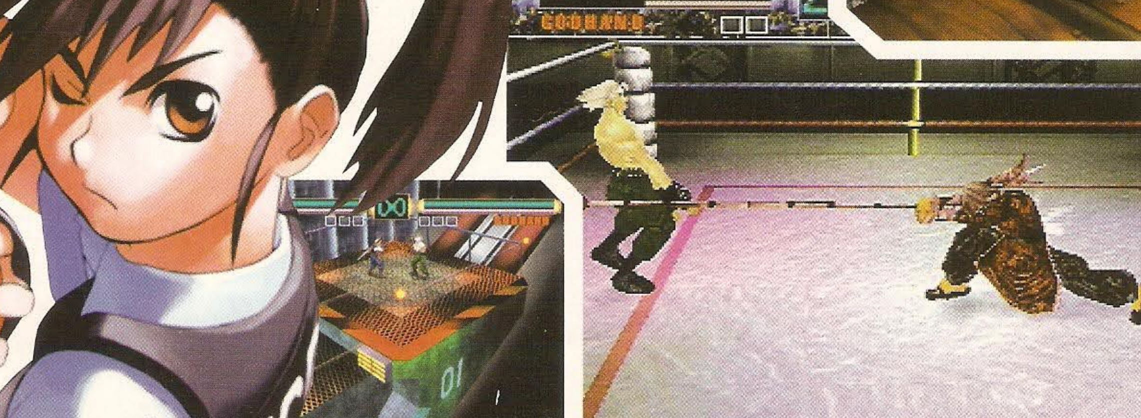
Suena a estornudo o carraspeo, pero en realidad es un juego de lucha. Y muy bueno, por cierto.

Pese a sus recomendables encantos, el *beat 'em up* no ha evolucionado demasiado a lo largo de los años. En PlayStation, la serie *Tekken* todavía se considera la mejor colección de juegos que pueden conseguirse en el mercado. Sin embargo, las principales diferencias entre el primer *Tekken* y sus secuelas son más gráficas que otra cosa: los mismos personajes y los mismos movimientos siguen siendo sus atractivos principales. Cada nueva entrega ha introducido unos cuantos movimientos nuevos y alguna otra característica pero, al compartir el mismo diseño, el mismo motor gráfico y casi las mismas opciones, no han podido ofrecer muchas cosas nuevas.

Ehrgeiz: God Bless The Ring es distinto. Atrás han quedado los tradicionales fondos de mapas de bits, aquellos escenarios planos e ilimitados. Ahora puedes practicar tus movimientos de «quebrantahuesos» en locales isométricos, que incluyen desde trenes y ascensores en movimiento a rings de boxeo. Además, hay localizaciones —como la azotea— con plataformas que los jugadores pueden utilizar.

Pongamos por caso que te enfrentas a un corpulento adversario como Dasher Inoba y tú has elegido a la diminuta Yoko. Dasher es un buen exponente de los movimientos tipo *wrestling* y tiene la molesta costumbre de fregar suelos con las cabezas de sus adversarios. Vayamos un poco más lejos y supongamos que te está poniendo a caldo y que sólo te queda una última e infinitesimal pizca de ener-







[1] El ascensor va bajando mientras luchas. [2] A éste le han atravesado la pierna. Qué desagradable. [3] Mamporros en un tren en marcha. [4] Un puente sospechoso. Como es de esperar, acaba derrumbándose.

■ DISTRIBUIDOR	Sony	■ ORIGEN:	Japón
■ FABRICANTE	Dream Factory	■ GÉNERO	*Beat 'em up* en 3-D
■ DISPONIBLE	N/D	■ JUGADORES	Uno o dos



[1] Cloud tiene todos los números para ser nuestro preferido. [2] Helo aquí de nuevo, con su modesta espada. [3] Los ataques a distancia: el truco más facilón. [4] La intro es excelente. [5] Este escenario no es tan bueno como los demás. [6] Sin embargo, la azotea es alucinante.











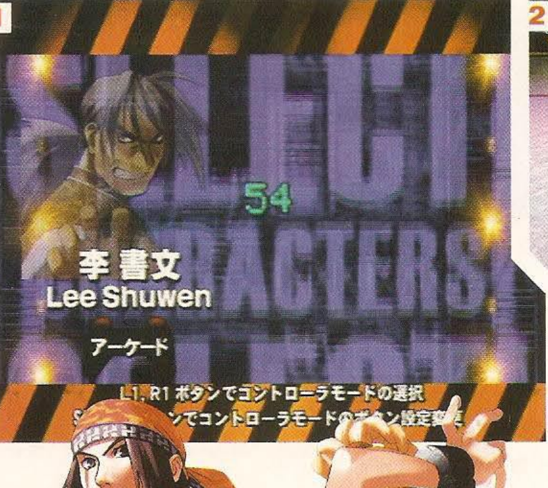
gía: ¿qué puedes hacer? Pues, si estás en el escenario de la azotea, verás que hay un pequeño edificio en la esquina superior. Encarámate a él y podrás darle aún mucha guerra a Dasher, evitando sus llaves desde una óptima posición defensiva y propinándole algún que otro patadón para que se le quiten las ganas de subir a por ti. ¿Parece interesante? Pues lo es.

A diferencia de otros juegos de lucha de uno contra uno, en los que el combate se desarrolla sobre un simple eje horizontal, *Ehrgeiz* te permite correr en cualquier dirección. Mover la cruceta o el stick analógico hace que tu luchador corra en la dirección correspondiente. Es un sistema similar al del entrañable *Double Dragon* y no muy distinto del sistema de *Fighting Force*. Por descontado, si cada golpecito del stick o la cruceta hiciera que te giraras, el juego y los movimientos más sencillos se convertirían en una auténtica pesadilla. Conscientes de ello, sus creadores han incluido un novedoso botón de sujeción. Este botón, que está configurado por defecto en R1 y R2, cambia tu forma de moverte. Cuando lo pulses, dejarás de correr en la dirección indicada y en su lugar te moverás alrededor de tu contrincante como en cualquier otro *beat 'em up*. El sistema puede parecer complicado, pero no lo es en absoluto. Es una solución singular e intuitiva a un problema con el que se han encontrado los diseñadores de juegos de lucha durante años: cómo trasladar los controles y dispositivos de lucha en 2-D a entornos en 3-D.

No obstante, pese a su naturaleza innovadora, *Ehrgeiz* no deja a un lado casi dos décadas de tradición en los juegos de lucha. Los combos y los movimientos especiales son tan importantes como lo han sido siempre, y el equilibrio entre las habilidades de los personajes está igual de logrado. Como curiosidad, cabe decir que su reparto incluye conocidas estrellas de *Final Fantasy VII*: Cloud, Sepiroth y Tifa.

Por el momento no está confirmado que *Ehrgeiz* vaya a salir en España, aunque sí en Estados Unidos (lo que nos da bastantes esperanzas de verlo por aquí). Para asegurarnos, ¿por qué no escribes a Square unos cuantos cientos de veces, firmando con nombres distintos para que piensen que se va a vender por millones en nuestro país?

Nosotros ya estamos planeando una visita al Parlamento para que hagan algo al respecto...





[1] Un tío feo. A ver si sus complejos le dan más fuerza... [2] ¿Un ring de boxeo? Oh, cielos..



⊕ LO MEJOR

- Gráficamente muy vivo, aunque espartano en ocasiones.
- Puedes moverte en cualquier dirección, en auténticos escenarios 3-D.
- El botón de sujeción es estupendo.
- Un juego de primera para batirte con tus colegas.

⊖ LO PEOR

- El sistema para cubrirse es algo complicado.
- El modo para un jugador es excelente, pero palidece al compararse con su equivalente para dos jugadores.

QUIZÁ...

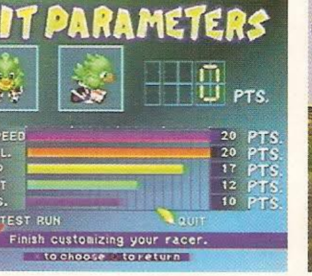
Ehrgeiz representa un salto generacional en los juegos de lucha para PlayStation, y ofrece un estilo de juego que complementa más que reemplaza a los *Tekken* y *Street Fighter* de tu colección. Este juego debería lanzarse en España.





Si más vale pájaro en mano que ciento volando, ¿cuánto cuesta un pájaro con unos patines a propulsión? Ha llegado el momento de que los dulces pajarillos de Square se lancen a la carrera.











[1] No es de extrañar que *Chocobo Racing* resulte más atractivo en el modo para dos jugadores.



En sus tiempos mozos, la SNES fue la anfitriona de muchos juegos que poco a poco se han ido convirtiendo en clásicos. Uno de los mejores fue, sin duda, *Super Mario Kart*, un título de elegante concepción que se vendió a espuertas. Con el paso de los años, muchos han intentado recuperar la mágica jugabilidad de *Super Mario Kart*, pero sobra decir que todos han fracasado. De entre los innumerables clones que han aparecido, sólo dos se han acercado un poco a la genialidad del título original para la consola de 16 bits de Nintendo: *Mario Kart 64* (naturalmente) y el todavía caliente *Crash Team Racing* de Naughty Dog. Después de éstos estarían todos los intentos fallidos y los más estrepitosos fracasos, como el aún maloliente *Speed Freaks*, el apeluchado *Diddy Kong Racing* y un etcétera mucho más largo.

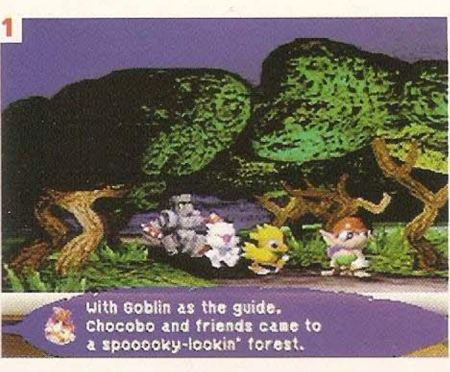
Sin embargo, este bajo índice de aciertos no ha amilanado en lo más mínimo a Square, que con *Chocobo Racing* vuelve a intentar asaltar el trono de las carreras de karts (aunque arrebatar el trono a Crash va a resultar mucho más complicado que quitárselo al bigotudo enano fontanero de Nintendo).

En cuanto a los orígenes de *Chocobo Racing*, deberíamos buscarlos en el territorio de los subjuegos de *Final Fantasy VII*, si bien cualquier parecido con el título épico de Square termina aquí. *Chocobo Racing* es un clon descarado de *Super Mario Kart*, del cual toma muchas ideas prestadas.

El guiño más evidente al juego de Mario está en el sistema de armas, que acaba consistiendo en

ES UN CLON DESCARADO DE *SUPER MARIO KART*, DEL CUAL TOMA MUCHAS IDEAS PRESTADAS.

■ DISTRIBUIDOR	Sony	■ ORIGEN:	Japón
■ FABRICANTE	SquareSft	■ GÉNERO	Carreras de karts
■ DISPONIBLE	N/D	■ JUGADORES	Uno o dos







[1] El modo Story es muy estilizado. [2] Hay varias opciones para dos jugadores. [3] Hazte un personaje a medida. [4] Los *power-ups* pueden ser ofensivos o defensivos. [5] Hay personajes ocultos.





pasar por encima de una marca especial en el suelo para recoger un *power-up* y usarlo según convenga. Aquí, los distintos *power-ups* están basados vagamente en hechizos que se pueden encontrar en los juegos de *Final Fantasy*, pero siguen siendo muy parecidos a los de *Super Mario Kart*. No obstante, se aprecia un ligero cambio: antes de la carrera podrás elegir una habilidad especial permanente.

SQUARE HA INTENTADO ANIMAR LA FUNCIÓN CON LA INCLUSIÓN DE UNOS ASPECTOS ORIGINALES.

Puedes emplearla por sí sola o bien junto con los *power-ups* que te vayas encontrando, con lo que conseguirás una gran variedad de efectos. Algo así como armas al gusto del consumidor, vamos.

Una de estas habilidades se llama Magic Plus. Si la combinas con un *power-up* de agua, un ataque con el hechizo de agua será de tercer nivel; el más elevado y por lo tanto el más potente.

Como suele suceder, tienes ocho personajes entre los que elegir. Muchos de ellos provienen de *Final Fantasy VII* (Mog, Bahamut y Behemoth), pero los demás corresponden al resto del inmenso e inagotable universo de *Final Fantasy*.

Los modos de juego son más o menos los de siempre: Grand Prix, Vs, Arcade y Time Attack. Grand Prix es tal vez el más interesante, ya que te permite elegir los circuitos (de entre diez) en los que competirás. También hay dos pistas secretas y algunos personajes ocultos que descubrirás si completas las distintas secciones del juego.

Sin embargo, aquí no acaba la cosa, ya que Square ha intentado animar la función con la inclusión de unos cuantos aspectos bastantes originales. El modo Story está pensado para los más jóvenes, y como tal es un cuento de hadas con unas cuantas carreras de por medio. También hay un modo Relay («Relevos»), que cambia una carrera a tres vueltas con un solo personaje por una carrera a tres vueltas con tres personajes que se pasan el «testigo» al final de cada vuelta. Aunque no sea totalmente innovadora, esta posibilidad aporta al juego algo de variedad, sobre todo si lo pruebas con el modo para dos jugadores.

Si bien *Chocobo Racing* no es un título extremadamente original, sí que tiene todas las garantías de un buen juego de Square, ya que toma como punto de partida un género establecido e intenta ampliarlo y mejorarlo. Falta por ver si tendrá éxito o no ante tan reñida competencia _porque ciertamente *CTR* parece insuperable_ pero al menos el encanto único de chocobo y sus amiguitos logrará atraer a bastante público.



[1] Los personajes son una verdadera preciosidad. [2] Los karts no son el único modo de transporte. [3] El modo Story le añade algo de variedad al juego.



OPINA

⊕ LO MEJOR

- Tiene un sistema de armamento único.
- Muchas opciones y modos de juego.
- ¡Es de SquareSoft!

⊖ LO PEOR

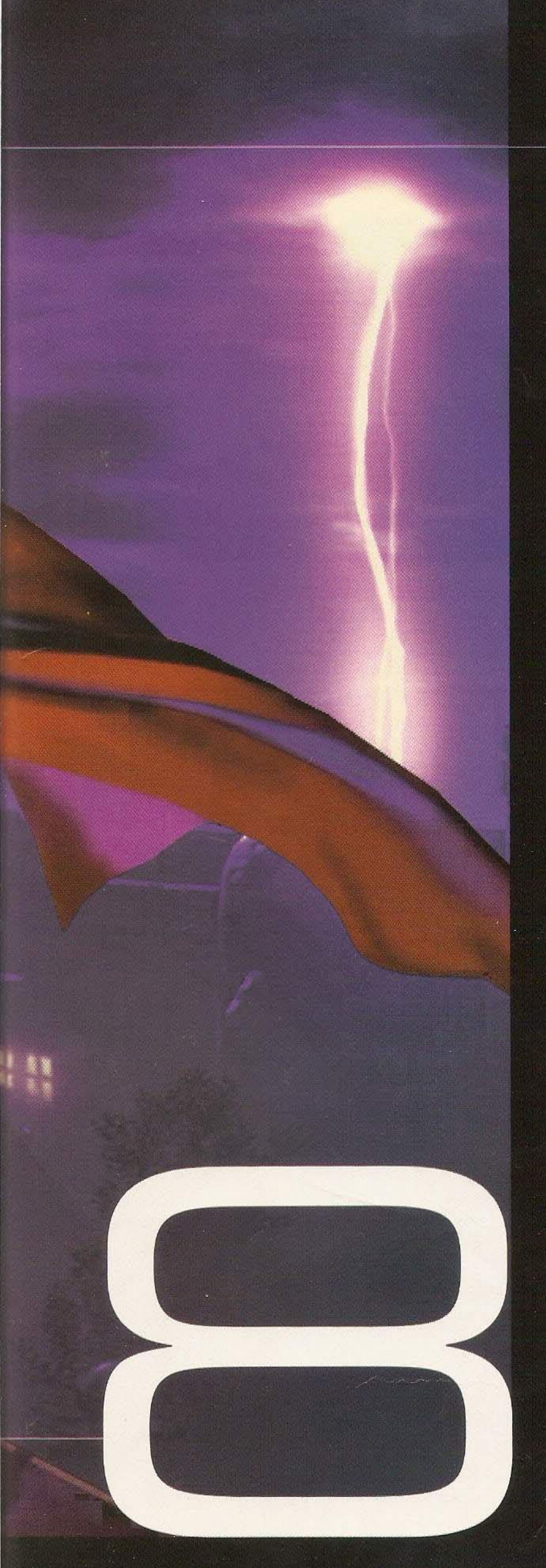
- ¿No empieza a cansar un poco todo esto de los karts?
- Pocos circuitos y pocos modos.
- Nadie superará jamás a Crash Team Racing.

QUIZÁ...

Como todo lo que hace Square, Chocobo Racing es muy bueno, pero no le va a resultar nada fácil hacerse un hueco con todos los juegos de este tipo que hay ahora. Cualquiera superaría a Speed Freaks, pero a CTR...

LOS ファイナルファンタジ MAGNÍFICOS





FINAL FANTASY VIII, UNO DE LOS JUEGOS MÁS AMBICIOSOS, COMPLEJOS Y ALUCINANTES QUE JAMÁS HAYA CONOCIDO PLAYSTATION, LLEGA MUY PRONTO A NUESTRAS TIENDAS. PERO, ¿QUÉ FUE DE LOS PRIMEROS SIETE EPISODIOS? PSMag TE ACOMPAÑA EN UN RECORRIDO POR SU HISTORIA.

Cuando se publicó en Japón *Final Fantasy VII*, el año pasado, se produjo un estallido de histerismo colectivo. Miles de usuarios de videojuegos, muchos de ellos acampados durante días frente a las tiendas, se abalanzaron sobre los dependientes para hacerse con una copia del título más esperado de la historia de PlayStation. *FFVII* batió todos los récords de ventas en cuestión de horas, y al cabo de escasos días se convirtió en uno de los juegos más vendidos en la historia de los videojuegos. En muy poco tiempo, Square, su fabricante, había suministrado casi tantas copias del juego como consolas PlayStation había en Japón. Casi cada usuario japonés de PSX posee una copia de *Final Fantasy VII*. Incluso se incrementaron las ventas de la gris, porque un gran número de incondicionales del rol decidió adquirir la máquina por el mero hecho de probar el último juego de la serie. Jamás un título de PlayStation había causado tanto furor.

Lo que contribuyó a acentuar el éxito de *Final Fantasy VII* fue el hecho de que su repercusión japonesa condujese a una pronta versión traducida a tenor de los gustos occidentales. La industria de los videojuegos había supuesto durante años que los jugadores europeos no «entendían» los juegos de rol japoneses, por lo que pocos títulos llegaron a traducirse. ¿Cómo habían alcanzado semejante conclusión? La verdad es que es un misterio, sobre todo teniendo en cuenta el éxito que esas pocas joyas cosecharon en Europa y Estados Unidos, al menos entre los fans del rol. Con aquella idea preconcebida en mente, muchos consideraron insensata la decisión de Square de publicar *Final Fantasy VII* en mercados tan «hostiles». De hecho, corren rumores de que ni siquiera a la propia Sony le hacía excesiva gracia esta idea.

Por suerte, los millones de copias vendidas en Japón le proporcionaron a Square una posición comercial lo bastante sólida como para salirse con la suya, y *Final Fantasy VII* hizo acto de presencia en Estados Unidos con unos resultados asombrosos. Pocas semanas después de que se confirmase la publicación de la versión estadounidense, el juego acumuló más pedidos que cualquier otro título para PlayStation hasta entonces, y apenas tres meses después de su lanzamiento, las ventas sobrepasaron el millón de copias.

Cuando al fin apareció la versión española obtuvo un recibimiento similar. *Final Fantasy VII* se publicó antes de Navidades, junto con otros títulos de gran calidad, y volvió a sorprender a todo el mundo, incluida Sony, su distribuidora. El juego de Square fue uno de los grandes súperventas en una época del año tradicionalmente difícil, y logró superar incluso las previsiones más optimistas.

Ahora, tras años de rumores y especulaciones, Square finalmente ha lanzado *Final Fantasy VIII*. En Japón lleva desde febrero dando guerra, en Estados Unidos lo tienen desde septiembre y aquí, los últimos monos, lo podremos disfrutar a partir del 27 de octubre. Square ya ha anunciado que espera vender siete millones de copias sólo en Japón. En boca de otra compañía y hablando de cualquier otro juego esto podría parecer una fanfarronada, pero viniendo de Square y refiriéndose a *FFVIII*, siete millones parece una afirmación que más bien peca de prudente. ¿Crees que exageramos? Pues si es así quita inmediatamente el plástico del CD y comprueba por ti mismo de qué estamos hablando.

A estas alturas, *Final Fantasy* y la consola gris forman un dúo inseparable, aunque el pedigrí de Square en cuestión de rol se remonta a tiempos mucho más añejos. Que miles de japoneses se dedicaran a hacer cola durante días, incluso a comprarse la consola con la intención expresa de probar el juego, no es algo que derivara únicamente de las críticas entusiastas de la prensa especializada y de la imponente campaña publicitaria. *FFVII* fue desde luego el primero de la serie diseñado para la máquina de Sony, pero, como su título indica, ni mucho menos fue el primero de la familia *Final Fantasy*. De hecho, la serie cuenta con más de 11 años de historia y ha pasado por cuatro soportes distintos. Por si te habías preguntado alguna vez qué pasó entre *FFI* y *FFVII*, hemos decidido explicártelo todo paso a paso...

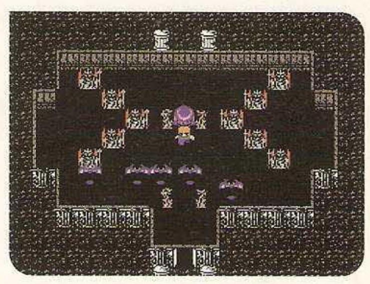
FINAL FANTASY I

Érase una vez, en 1987, una pequeña empresa japonesa de software llamada Square. En aquellos tiempos se la conocía por un juego arcade estupendo, *Rad Racer*, que se había convertido en todo un éxito en la consola más avanzada del momento, la NES de Nintendo.

Aquel año, la empresa publicó su primer juego de rol, *Final Fantasy*. Los RPGs eran muy populares en la tierra del Sol Naciente, aunque con el mercado copado por la serie *Dragon Quest* de Enix, nadie esperaba gran cosa. No podían estar más equivocados.

Los lumbreras de Square habían embutido un mundo entero en un simple cartucho para NES de 2 MB. Los jugadores se vieron transportados a un país mítico en el que cuatro esferas de cristal luminoso unían y controlaban las fuerzas de los cuatro elementos.

Sin embargo, las esferas estaban perdiendo su energía y una oscuridad maligna se extendía poco a poco por el planeta. Piratas malvados dominaban los mares, criaturas diabólicas se arrastraban por entre las sombras y pérfidos demonios se agitaban en las






Con él empezó todo. Y con él siguen disfrutando los fans más acérrimos.

profundidades de la tierra. La antigua profecía de Lukahn estaba a punto de cumplirse, y sólo la intervención de los cuatro héroes que predecía podría salvar al mundo de las fuerzas del mal. Cuando el misterioso Garland secuestró a la hija del rey de Coneria, la ciudad ideal, cuatro guerreros fueron llamados a su corte. Los jóvenes héroes portaban unas extrañas esferas, una cada uno, que poseían desde su infancia...

Final Fantasy resulta primitivo si se mide con los criterios actuales, pero fue toda una revelación en el momento de su lanzamiento. Los gráficos eran sorprendentes, la música increíble y la jugabilidad asombrosa. *Final Fantasy*, con su detallado argumento, su conseguido sistema de juego, su extenso escenario y sus cientos de monstruos, hechizos, armas, armaduras y demás ítems especiales, fue un éxito absoluto en Japón.

El sistema de juego era distinto del de posteriores entregas. En lugar de contar con personajes fijos, los jugadores podían escoger entre seis tipos de personajes (Fighter, Thief, Black Belt, White Mage, Red Mage y Black Mage) para formar un equipo de cuatro héroes. Sin embargo, muchos otros elementos de este primer juego se conservaron hasta *FFVII*.

Tuvieron que pasar tres años hasta que *Final Fantasy* llegó por fin a Estados Unidos. Apareció en 1990 y cosechó un éxito importante, impensable, dado el caso.

FINAL FANTASY II

Con la excelente acogida de la crítica y el éxito que obtuvo *Final Fantasy*, era inevitable que apareciera una secuela. *Final Fantasy II* salió al mercado en 1988. No obstante, y como sería habitual en los juegos de *Final Fantasy*, *FFII* no era una secuela en el sentido estricto de la palabra. Era más bien un juego con personalidad propia, unido a su predecesor por elementos comunes respecto al sistema de juego y al escenario en el que se desarrollaba la acción.

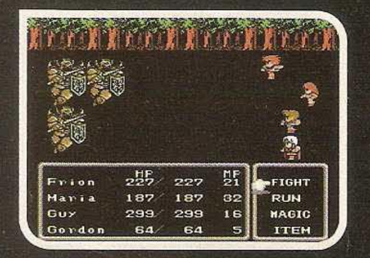
Final Fantasy II, comprendido en otro cartucho para NES de 2 MB, era una historia de rebelión contra un oscuro y opresivo poder gobernante, lo que anticipaba la temática de *Final Fantasy VI* y *VII*. El emperador del imperio paramekiano, en sus ansias por dominar el mundo, había recurrido a la magia negra para lograr el apoyo de unos maléficos monstruos. El reino de Phin luchó contra estas hordas con todas sus fuerzas, pero terminó invadido por ellas. En medio del caos provocado por la derrota de Phin, cuatro guerreros intentan escapar de la carnicería pero son atacados por jinetes imperiales. El curandero Minh los salvará de las garras de la muerte, pero tres de ellos se verán envueltos en la insurrección que la princesa Hilda de Phin está organizando. *FFII* era gráfica y musicalmente muy similar a *Final Fantasy*, y contaba con un argumento todavía más complejo e intrigante, junto con un repertorio igual de amplio en armas, armaduras, hechizos, monstruos y todos los elementos que, desde entonces, se esperan en un juego de la serie. No resultó especialmente sorprendente para los jugadores japoneses —después de todo, *Final Fantasy* ya había demostrado el envidiable talento de Square a la hora de diseñar juegos de rol—, pero aun así constituyó un éxito.

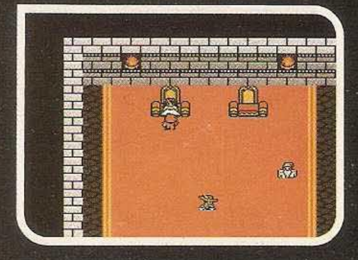
La novedad más importante fue que en *FFII* no había distintos tipos de personajes ni niveles de dificultad.

En vez de eso, los personajes mejoraron en diversos aspectos relacionados con sus capacidades. Por ejemplo, podían adquirir la habilidad de luchar espada en mano contra los monstruos, y cuanto mayor era el daño infligido, mayor era la puntuación recibida.

En *FFII* tenías a tu cargo a un grupo de cuatro personajes, como en el original, pero tres de ellos eran fijos (Frionel, Maria y Guy), porque estaban vinculados directamente con el argumento. El lugar del cuarto héroe lo ocupaban distintos personajes a medida que el juego progresaba, un concepto que pasó a formar parte de las entregas posteriores.

Además de incluir muchos de los monstruos, hechizos y armas de su predecesor, *Final Fantasy II* aportó otros de nuevos. Los chocobos hicieron aquí su primera aparición, así como Leviathan, el enorme monstruo marino. Eso sí, como sucedía con el dragón Bahamut de *Final Fantasy*, Leviathan era un monstruo auténtico —tenía la inoportuna costumbre de zamparse tu barco—, y no el resultado de un hechizo. Asimismo, los Bombs y los Behemoths hicieron su debut en *FFII*. Aparte de introducir algunos de los hechizos que se convirtieron en habituales desde entonces —como el Ultima, Meteor, Toad y Mini—, éste fue también el primer juego en presentar el sistema de concesión de puntos mágicos por la ejecución de hechizos.





Final Fantasy II reflejó los experimentos que hacía Square con el sistema de juego, algo todavía sigue haciendo.





Square fue capaz de crear, con tan solo un cartucho de 2MB, un escenario de juego inmenso.

Y ESO NO ES TODO

A lo largo de los años, Square ha producido numerosos títulos derivados de *FF*. La SNES contaba con *Final Fantasy Mystic Quest* y la Gameboy tuvo la fortuna de disponer de cuatro juegos *Final Fantasy* de su propia cosecha: *Final Fantasy Legends I-III* y *Final Fantasy Adventure*.

Este proceso ha comenzado también para PlayStation. El año pasado se publicó *Final Fantasy Tactics*, un juego inmenso de combate táctico. El juego obtuvo muy buenos resultados en Japón y ya ha sido editado en Estados Unidos, pero es poco probable que los europeos lleguen a verlo.

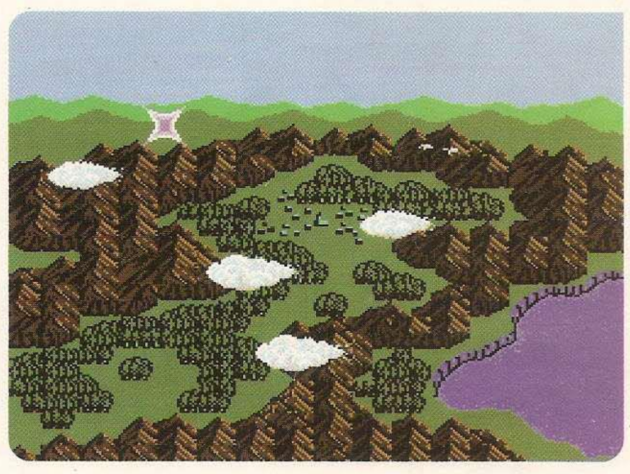
Lo mismo ha sucedido con *Chocobo Mysterious Dungeon*, una creación conjunta de Square y Temco. Este juego, de estética pobre pero diabólicamente adictivo, te pone al frente de un aventurero chocobo que explora laberintos subterráneos interminables. Por desgracia, tampoco parece que vaya a publicarse por aquí. Grrr.





No parece que vayan a aparecer las versiones PAL de *Chocobo Mysterious Dungeon* [1] y de *Final Fantasy Tactics* [2]. Mala suerte.





***Final Fantasy III* fue el último juego de la serie que se editó para el sistema de 8 bits de Nintendo. Square eliminó todos los parones y se cercioró de que el juego fuera el mejor hasta entonces utilizando un cartucho más amplio.**

Estos vídeos manga están, aunque sea vagamente, basados en la serie *Final Fantasy*, y sólo pueden encontrarse en Japón, donde son objeto de culto entre los fans de los juegos de rol.

FINAL FANTASY III

Hubieron de pasar dos años más hasta que nació el tercer juego de la serie, y ya entonces fue uno de los más esperados del momento. *Final Fantasy III*, publicado en Japón en 1990, fue el último de la serie en aparecer para NES, que empezaba a quedarse anticuada ante la nueva ola de consolas de 16 bits. De todos modos, fue un título excelente y muy bien recibido entre los fans.

FFIII fue lo más parecido a una auténtica secuela dentro de la serie, porque contenía muchos elementos del juego original. El argumento trataba de un diablo muy viejo, recluido durante largo tiempo, que buscaba ahora escapar de su yugo y asolar el mundo. Los cuatro legendarios Guerreros de la Luz vuelven a tener en sus manos la noble tarea de derrotar al mal y restaurar la paz. El juego empezaba con cuatro huérfanos explorando una misteriosa cueva. En ella, unas bestias les atacan y se ven obligados a luchar. Más tarde, en una sala cristalina, descubren el desaparecido Cristal del Viento, que les explica el peligro que acecha al mundo. El cristal les nombra los «elegidos», les concede a cada uno un poder especial y les asigna la misión de encontrar y destruir el poder maligno.

FFIII llegó en un cartucho para NES de 4 MB, de cuya capacidad extra Square sacó un buen partido. Además de aprovechar al máximo las posibilidades gráficas y de sonido del humilde sistema de la NES, la tercera entrega de la serie alcanzó un mayor grado de complejidad y de detalle. El sistema de juego era parecido al del original, lo que permitía a los jugadores escoger el nombre y el tipo de personaje para cada uno de los cuatro héroes. En este caso, además, había más tipos de personajes disponibles y crecía el número de escenarios, monstruos, armas y hechizos.

Entre todo ello, aparecían varias novedades que desde entonces se han constituido en referencia obligada del estilo *Final Fantasy*. Había, por ejemplo, dos clases distintas de chocobos. Los moogles se estrenaron aquí, junto con otros monstruos y armas que aparecen ya en los títulos posteriores. *FFIII* introdujo también nuevos personajes, como Dragoon y Caller, además de un nuevo conjunto de hechizos que, pese a denominarse de distinto modo, se trataba en realidad del mismo que apareciese en *FFII*: Chocobo, Shiva, Ramuh, Ifrit, etc.

Square fue capaz de crear, con tan sólo un cartucho de 2 MB, un escenario de juego inmenso. *FFIII* cosechó un impresionante éxito de ventas en Japón, pero nunca llegó a publicarse fuera de su país de origen.



Con un cartucho que contenía el doble de memoria, *FFIII* presentaba un escenario de juego inmenso.



Final Fantasy IV fue todo un alucine para los jugadores acostumbrados a la resolución y los colores de NES.

FINAL FANTASY IV

En 1991, Square había pasado de ser un pequeño fabricante de juegos a una de las casas de software más respetadas de Japón. La serie *Final Fantasy* ya se había convertido en uno de los juegos más populares del país, y la publicación de *Final Fantasy* en Estados Unidos el año anterior había empezado a cimentar el camino a la fama internacional que sobrevendría más adelante. Pero quizá el paso más importante que haya dado jamás este fabricante fuese —al menos hasta la publicación de *FFVII* para PlayStation— la continuación de la serie con *Final Fantasy IV*.

Fue el primer juego de rol disponible para la nueva consola de Nintendo, la Super Famicom (conocida entre nosotros como SNES). La SNES fue toda una revelación en su tiempo, una máquina de 16 bits con una colección imponente de gráficos de serie y chips de sonido. Los seguidores japoneses estaban ansiosos por ver qué era capaz de hacer Square con una máquina más potente. Y no se sintieron defraudados en absoluto.

FFIV llegó en un cartucho de 8 MB para SNES y extrajo un magnífico rendimiento de los ya de por sí impresionantes gráficos y sonido de la consola. Los personajes y monstruos eran de mayor tamaño y disfrutaban de muchos más colores y detalles que antes, a la vez que se mejoró el aspecto mágico del juego, incluyendo unos hechizos que te dejaban atónito.



Los mapas de escenarios y pantallas de combate sufrieron un gran cambio de imagen.

La capacidad extra del cartucho de la SNES y el incremento en el procesador de velocidad y en la memoria que ofrecía la máquina se aprovecharon al máximo para poner a disposición del respetable una de las historias argumentales más intrincadas e imaginativas que habían aparecido hasta entonces en un videojuego.

FFIV recurrió de nuevo al concepto de personaje «fijo» empleado por primera vez en *FFII*. El jugador representaba a Cecil, caballero de la oscuridad y capitán de los Alas Rojas, una fuerza de élite de la aviación militar del reino de Baron. Al principio del juego, Cecil cuestiona el deseo del rey de hacerse con los Cristales Elementales y le envían a entregar un extraño paquete a una ciudad cercana. Resulta que el paquete explota, destruye la ciudad y casi mata a Cecil. Él y su amigo Kain juran luchar contra la megalómana ambición del rey. En su recorrido por el juego trabarán amistad con otros nueve personajes.

Tras el gran éxito que cosechó *FFIV* en Japón, no sorprendió que se tradujese al inglés y se publicase en Estados Unidos, donde consiguió también la aclamación de la crítica y un respetable volumen de ventas. Sin embargo, como *FFII* y *FFIII* no se habían publicado en Estados Unidos, esta entrega recibió el nombre de *Final Fantasy II*, con lo que se inició un sistema de numeración la mar de confuso que sólo se logró corregir cuando Square publicó *Final Fantasy VII* respetando la enumeración original.

En Japón se comercializaron dos versiones de *FFIV*: el juego propiamente dicho y *FFIV Easytype*, una edición dirigida a los jugadores más jovencitos en la que se suprimieron muchos elementos, monstruos, hechizos y habilidades. Fue también la versión en la que se basó la edición yanqui de *FFII*, así que nunca ha existido una edición completa de *FFIV* en inglés.

FINAL FANTASY V

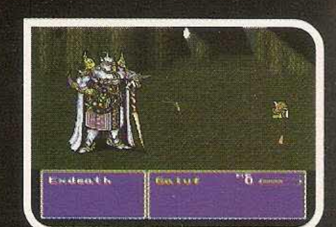
Dieciocho meses después de presentar *FFIV* y de cambiar de manera decisiva lo que los jugadores japoneses esperaban de un juego de rol para consola, Square volvía a la carga con otro capítulo de la serie. Con una trayectoria que parecía ya imparable, algunos empezaron a preguntarse si Square podría mantener el mismo nivel de calidad e imaginación. La respuesta fue afirmativa, como *Final Fantasy V* se encargaría de demostrar.

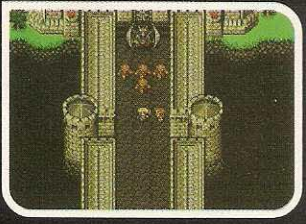
FFV es, probablemente, el más tétrico de los juegos *Final Fantasy* hasta la fecha. El juego está ambientado en un mundo en el que los cristales elementales que lo protegían del mal habían empezado a resquebrajarse y parecía perdida toda esperanza. La historia comenzaba con el viaje del rey de Tycoon, que se olía que algo iba mal, al santuario del Cristal del Viento. Nada más llegar, el Cristal se parte en mil pedazos, lo que provoca la muerte del viento. Pero los problemas no habían hecho más que empezar.

FFV introdujo un villano, loco y maquiavélico al mismo tiempo, que ha trascendido como uno de los más repulsivos de la serie y que confirió a la historia un tono apocalíptico, con la muerte de personajes a lo largo del juego, la explosión del mundo y otras ocurrencias. El jugador representaba al héroe de la historia, que tenía el desafortunado nombre de Butz y de cuyas manos dependía que las aguas volvieran a su cauce. Para ello, debía atravesar al menos tres mundos distintos.

Con *FFV* Square subió las apuestas y ocupó todo un cartucho de 16 MB para SNES. El principal punto de conexión entre este título y los anteriores era el nombre y algunos elementos de la ambientación del juego. *FFV* combinó muchos elementos de los sistemas empleados en los títulos anteriores y añadió unas cuantas ideas de su propia cosecha. Una vez más, el jugador controlaba a un grupo de cuatro personajes con identidades predeterminadas a quienes les unía una historia común y el propio argumento del juego. Los personajes, no obstante, podían adoptar distintas habilidades, de modo que los jugadores confeccionaban a su gusto la composición del grupo. A medida que los jugadores avanzaban, descubrían unos cristales especiales que contenían las almas de los héroes muertos. Cada uno de ellos permitía acceder a nuevos tipos de personaje, 20 en total. Podían cambiarse los personajes de un tipo a otro en cualquier momento, a excepción de los combates, y aprender sus respectivas habilidades y capacidades. Una vez que se dominaba una serie de personajes, podías combinar los elementos de cada uno de ellos hasta formar cócteles de habilidades únicos.

Este inteligente sistema de juego fue todo un gancho para los fans del juego de rol, que propiciaron que Square obtuviese otro gran éxito. Por desgracia, *FFV* nunca se tradujo a PAL. Ni siquiera llegó a publicarse en Estados Unidos.







La nueva SNES de 16 bits permitió a Square proporcionar una cantidad de detalles gráficos y acción a *Final Fantasy IV* nunca vistas hasta ese momento en la serie.

FINAL FANTASY VI

Otros 18 meses más tarde, la serie *Final Fantasy* volvió a la palestra con la que fue su última entrega para SNES. Las escenas vividas durante su lanzamiento en Japón en 1994 fueron casi tan caóticas como las que se vivieron tres años más tarde, cuando apareció por fin *FFVII*. Para muchos de los incondicionales de la serie, *Final Fantasy VI* continúa siendo el favorito.

FFVI, que fue uno de los primeros juegos presentados en un cartucho para SNES de 24 MB, obtuvo un éxito masivo en Japón. Square explotó al límite las posibilidades gráficas y sonoras de la máquina. Se incluyeron todos los efectos especiales que la SNES era capaz de soportar, así como una de las mejores bandas sonoras que dicha consola ha conocido.

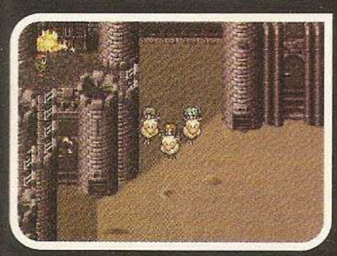
FFVI presentaba el argumento más tortuoso y envolvente de la serie hasta el momento. Fue también el primero en introducir la mezcla de magia y tecnología que volvería a emplearse más tarde, con grandes resultados, en *FFVII*, y que tiene un aspecto fundamental en el nuevo *FFVIII*. El juego se desarrolla en un mundo que fue destruido casi por completo mil años atrás, cuando las fuerzas del mal crearon unas criaturas mágicas, los Espers, y los enzarzaron en una lucha fratricida. Mientras tanto, ha surgido una nueva civilización, basada en la ciencia y la tecnología, en la que la magia forma parte de una leyenda negra. En el momento en que empieza el juego, las autoridades del Imperio han recibido noticias de que un Esper se ha quedado atrapado en el hielo y deciden enviar unos cuantos soldados para investigar. Cuando lo encuentran, una extraña luz los envuelve y los mata a todos, excepto a una mujer llamada Terra. Al despertar, Terra descubre que el Imperio ha estado controlando sus pensamientos, y que se está volviendo a utilizar la magia...

Esto era sólo el comienzo de una historia de proporciones épicas que abarcaba en total unas 75 horas de juego. *FFVI* abandonó el innovador sistema de cambio de tipos de personaje por una versión simplificada parecida a la que se emplearía en *FFVII*, y se concentró en la narrativa, la ambientación del juego y los múltiples hilos argumentales. Los jugadores más puristas lo reprocharon su excesiva sencillez, pero incluso ellos tuvieron que admitir que el juego fue todo un logro.

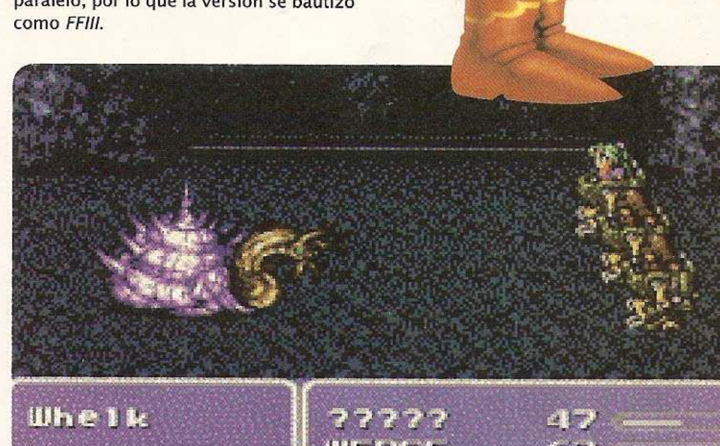
FFVI se publicó en Estados Unidos con un éxito mayor de lo esperado. Sin embargo, y por segunda vez, se decidió continuar con el sistema de numeración paralelo, por lo que la versión se bautizó como *FFIII*.







Final Fantasy VI llevó la SNES al límite de sus posibilidades. Se convirtió en el juego de 16 bits más amplio y de mejor calidad gráfica de la serie.



Como siempre, _Final Fantasy VI_ estaba plagado de batallas contra monstruos de lo más raros...

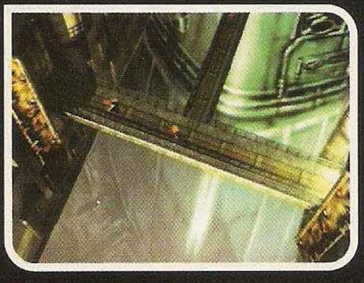


Productos como este calendario de _Final Fantasy V_ representan para la franquicia de _Final Fantasy_ una forma fácil de «maximizar los beneficios». No sorprende que Square se haya decidido a montar su propia división de _merchandising_.

¿CÓMO LOS CONSIGO?

¿QUIERES JUGAR?

¿Puedes encontrar todavía los primeros títulos de _Final Fantasy_? Bueno, la respuesta es sí, pero no sin cierto grado de dificultad. Hace tiempo que Square dejó de producir los cartuchos de los juegos para NES y SNES, lo que significa que si quieres probarlos no sólo tendrás que hacerte con una de las consolas, sino que tendrás que hurgar por las tiendas de juegos de segunda mano para encontrar los títulos en cuestión. Para postre, a menos que hables japonés o seas lo suficientemente paciente como para sentarte con el pad en una mano y una traducción de 100 páginas en la otra, sólo podrás conocer _Final Fantasy I, IV_ y _VI_, que fueron publicados en Estados Unidos como _Final Fantasy I, II_ y _III_. Hay algunos programas de emulación de NES y SNES disponibles en Internet, junto con conversiones de los cartuchos de _Final Fantasy_, que te permiten jugar los títulos en un PC. Pero la legalidad de estas versiones es dudosa, así como su fiabilidad, por lo que no las recomendamos. Por fortuna, Square ha publicado para PlayStation en Japón adaptaciones de _Final Fantasy IV_ (la versión japonesa al completo, no la edición _Easytype_ que se editó en Estados Unidos) y de _Final Fantasy V_, que incluyen versiones bastante fidedignas del juego y una secuencia adicional. Es casi seguro que una versión de _Final Fantasy VI_ para PlayStation aparecerá este año por allí, y puede que incluso un pack de varios CD que incluya _Final Fantasy I-III_. La mala noticia es, sin embargo, que todavía no se han anunciado planes para traducirlas a PAL.





Afirmar que *Final Fantasy VII* tiene una pinta excelente es como decir que una bomba nuclear arma un buen cisco. Continúa siendo, hasta la fecha, uno de los juegos para PlayStation más espléndidos.

FINAL FANTASY VII

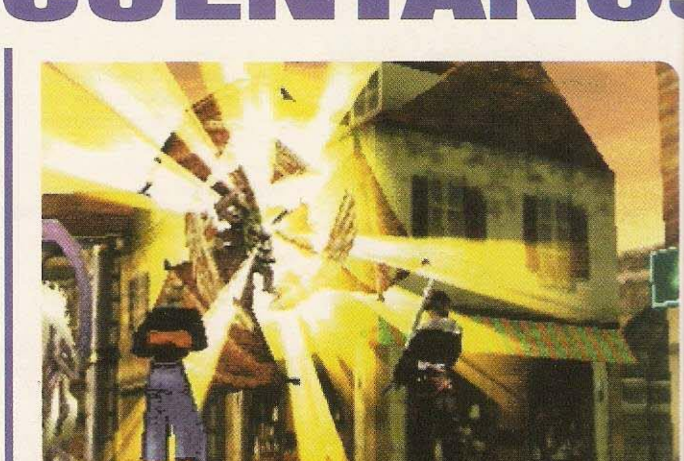
Costó tres años de trabajo y fue objeto de un conjunto de rumores, especulaciones y cotilleos nunca vistos en Japón, pero Square publicó al fin la continuación de su serie más popular, *Final Fantasy VII*. El retraso se debió en gran parte al cambio de formatos. Square creyó que ya había exprimido todo el jugo a la SNES y quiso trabajar en un juego preparado para la nueva generación de consolas. Evidentemente, dada la relación que había unido a Square con Nintendo durante tanto tiempo, todo el mundo creyó que la compañía optaría por la N64. Sin embargo, Square llegó a la conclusión de que la producción del tipo de juegos que quería crear pasaba por utilizar la amplísima memoria de los CD-ROM.

Cuando quedó claro que la portentosa máquina de Nintendo iba a continuar haciendo uso del cartucho, Square buscó otra plataforma. La consola de Sony se apuntó uno de los tantos más brillantes de su historia cuando Square anunció la edición para PlayStation de *Final Fantasy VII*.

Éste es, como no, el título que todos conocemos y veneramos. La lucha entre Cloud y las fuerzas del mal de la opresiva corporación Shinra y el propio pasado misterioso del héroe son toda una conquista sin precedentes. Tanto el escenario tecno-mágico como los protagonistas del juego se han convertido en iconos de PlayStation, rivalizando con figuras del calibre de Lara Croft por su posición destacada en el candelero de los videojuegos. Es probable que *Final Fantasy VII* continúe siendo el juego más alucinante de los disponibles para la caja gris de Sony, con sus tres CD repletos de gráficos suntuosos, historias intrincadas y acción adictiva como ninguna. Incluso conociendo la arquitectura de 32 bits de PSX y la índole de sus capacidades en 3-D, nadie esperaba que un RPG llegara a tanto.

Si todavía no cuentas con él, te aconsejamos que salgas corriendo a la tienda más cercana para agenciártelo ipso facto. Prepárate, por cierto, para prescindir como mínimo de un par de meses de tu tiempo libre. Ahora que ya está en Platinum, no tienes excusa...

CUÉNTANOS









Y tú que pensabas que *Final Fantasy VII* era una pasada... Como se puede ver en estas imágenes, *Final Fantasy VIII* será el juego más soberbio de la serie. Por no decir que será también el más extenso: nada más y nada menos que cuatro CD. ¿Pero tendrá todo lo que se espera de él? La respuesta, al caer.







Las capacidades 3-D de PlayStation posibilitaron que Square creara las secuencias de batalla más dinámicas de la serie *Final Fantasy*...

TUS FANTASÍAS

Ahora por fin te has enterado de qué van los seis juegos perdidos en las brumas de la ignorancia y crees que ya lo sabes todo en esta vida. Crees que podrás fanfarronear de ello ante tus amigos/as e incluso crees que todo el mundo se rendirá a tus pies cuando les recites de pe a pa los argumentos de las seis entregas anteriores. Pues te equivocas.

Hay personas, fanáticos hasta la médula de *Final Fantasy* que venderían a su madre a cambio de cualquier cosa con dos «efes», que ya estaban en el ajo mucho ante de que tu supieras siquiera quien era ese tal Cloud. A ellos nos hemos dirigido para preguntarles qué opinan de los primeros títulos de la serie.

Y puestos a hacer, ahora que se ha confirmado la publicación para PlayStation de *Final Fantasy IX* y del *X* (nada que ver con *Expediente*) para PlayStation2, ¿por qué no preguntarles también cómo les gustaría que fueran los *Final Fantasy* del nuevo milenio? Estas son sus respuestas:

«Me gustaría que hubiera todavía más hechizos y sortilegios. Más magos, demonios, duendes, vírgenes torturadas goteando sangre... todo eso. Ya sé que la serie *FF* nunca se ha basado mucho en el tema de espadas y brujería, pero *FFVII* fue el juego de rol más completo que he visto nunca. Si Square pudiera darle un toque más gótico, y ponerle música de Marilyn Manson o Alien Sex Fiend sería, en mi opinión, el mejor juego de todos los tiempos.»
Joan Piella, Barcelona

«Nunca olvidaré la envergadura y profundidad del primer juego de rol que realmente me fascinó y que tuve la suerte de ver. Era *Final Fantasy II*. Supongo que es como el primer beso y todas esas cosas, dicen que una nunca lo olvida. Y es cierto. Me dejó alucinada.

¿Qué fue lo que me alucinó? ¡La ópera interactiva! Realmente, era difícil imaginar que una cosa así sería posible con unos míseros 16 bits.

La historia te conducía hasta un misterioso teatro en medio de la nada, donde el General Celes resultaba que era pastado a un conocido cantante de ópera. Como dicen, la función debe continuar, y muy pronto acabas cantando en medio de la actuación.

¿Qué cómo podías saber la letra de la canción? ¡Pues antes tenías que haber encontrado la partitura entre los bastidores! Muy ingenioso.»
Lucía Fuentes, Lugo

«A mi lo que realmente me gustaría es que pusieran más énfasis en controlar el destino de los distintos personajes. De momento, hasta los mejores RPGs _aunque no sean del todo lineales_ parecen girar siempre en torno a un solo personaje. Incluso la serie de *Final Fantasy* peca hasta cierto punto de esto. A ver si innovan y lo cambian ni que sea un poco.»
Miguel Vicente, Madrid

«En general me gustaría que hubiera algunas escenas más románticas y algo más de humor. Para ser sinceros, la última pareja estaba un poco tensa. Por otro lado, *FFV* era muy bueno, pero algo deprimente. No pretendo que *Final Fantasy* se convierta en algo así como la serie de libros de *Mundodisco*, de Terry Pratchett, pero un poco más de frivolidad y menos trascendentalismo no iría nada mal.»
Mercedes Domingo, Zaragoza



Final Fantasy VIII **cuenta con unos fondos todavía más detallados y un sistema de combates completamente nuevo.**







FINAL FANTASY VIII

Ten paciencia. Llevas años esperando este juego, y ahora sólo tienes que esperar unas cuantas páginas más para poderlo saborear. Para que no dejes de segregar saliva, te adelantamos unos cuantos detalles del nuevo lanzamiento de Square en Europa. Y de paso, te contamos algunos secretillos...

Pese a que todos los títulos de la serie *Final Fantasy* han alcanzado un gran éxito, sobre todo en Japón, *FFVII* fue, sin duda alguna, el mayor triunfo de Square a escala internacional. Este éxito, justificado en términos artísticos y creativos, se benefició del gran número de consolas PlayStation vendidas en el planeta. No es de extrañar que millones de jugadores allende las fronteras niponas consideraran *Final Fantasy VIII* el «Juego más Esperado» de 1999.

Final Fantasy VIII recrea un mundo inédito y cuenta con un reparto completamente nuevo, aunque su estilo de presentación tiene mucho que ver con su apreciado predecesor, *FFVII*. El juego transcurre en gran parte en escenarios prerrenderizados muy variados y con todo lujo de detalles, y la interfaz del juego resulta más que familiar. No obstante, lo más importante es que todo es más grande. Y mejor. El ocho ha demostrado ser un número mágico para Square.

Antes de que te lances a comprarlo y te enfades después con Square por mantener el formato de *FFVII* —los mapas, los combates por turnos, los escenarios 2-D con personajes en 3-D—, tómate tu tiempo y ten en cuenta lo siguiente: *Final Fantasy VII*, antes que nada, contaba una historia. Su sistema de juego era, en muchos aspectos, un simple vehículo para su envolvente narrativa, y en este sentido *Final Fantasy VIII* no es diferente. Es el argumento lo que hace del juego lo que es. Además, su calidad te va a alegrar los ojos en todas y cada una de las pantallas.

Final Fantasy VIII rivaliza con su predecesor en extravagancia gráfica y, muy a menudo, supera sus logros. En un determinado momento puedes encontrarte recorriendo un pasillo y, al siguiente, con una transición casi inapreciable, estar contemplando una secuencia de vídeo. Estos fragmentos son de una calidad asombrosa, de lo mejor que hemos visto nunca. Los personajes en los vídeos se mueven como personas de verdad, y seguro que en algún momento empezarás a agitar el televisor para comprobar que realmente no hay unos individuos simulando un videojuego ahí dentro.

Sobre todo, vale la pena no perderse una de las primeras secuencias de vídeo de *FFVIII*, aunque muy posiblemente ya la habrás visto más de mil veces si

tienes conexión a Internet. Se trata —cómo no— del famoso baile de graduación en el que el protagonista, Squall (el sustituto de Cloud), conoce y baila con Rinoa, una chica que tiene para él un interés evidente. Sus patosos e inútiles intentos para seguir la música son de una autenticidad asombrosa. Además, en cierto momento, la cámara se aleja para ofrecer un plano general de la sala, repleta de gente danzando al ritmo de la música. Se te caerá la mandíbula al suelo.

Los alrededores explorables del juego son igual de fantásticos. La academia de entrenamiento (El Jardín de Balamb), donde empieza el juego, está bien dibujada y diseñada, y sirve como exponente del asombroso nivel gráfico que encontrarás durante los cuatro CDs. Hasta los pasadizos que enlazan las instalaciones están renderizados por separado. A medida que el juego progresa, es posible que descubras que hay muchas zonas que no has explorado. Si te paras a pensar y te dejas llevar por la trama de *FFVIII*, te darás cuenta de la asombrosa magnitud del argumento.

¿QUÉ HAY DE NUEVO?

En *PSMag* hemos elaborado una lista rápida para el fan de *Final Fantasy* con las novedades que aparecen a primera vista en *FFVIII*. Como es evidente, no pretendemos enumerar todas las innovaciones (ocuparíamos demasiado espacio), pero intentaremos brindarte un anticipo de lo que se avecina. ¿Quieres más? Pues léete un análisis completo en la página 46.

- **El juego viene en cuatro (sí, CUATRO) CDs. ¡Aaaah!**
- **Se ha revisado y enriquecido el sistema de combate.**
- **Las Guardian Forces sustituyen a la Materia.**
- **Existe una nueva opción que te permite robar Comida y Habilidades a tus enemigos («Extraer»).**
- **Los miembros del grupo aparecen en pantalla (durante todo el juego, no sólo en las secuencias de vídeo y los diálogos).**
- **Tiene un argumento y un reparto nuevos por completo.**
- **Todo un mundo nuevo para explorar.**
- **No hay cofres del tesoro. En su lugar, hay puntos de Extracción, en los que consigues algunos objetos pulsando un botón.**
- **Los personajes adquieren puntos de Experiencia (reducidos, eso sí) aunque abandonen un enfrentamiento.**
- **Las pautas de ataque y habilidades de los enemigos cambian a lo largo del juego. Tendrás que adaptarte para vencerles...**
- **Las secuencias de vídeo han mejorado notablemente. Es más: ¡te vas a quedar de piedra!**
- **Los modelos de personajes poligonales están más detallados y son mucho más realistas.**
- **Hay un montón de mini-juegos nuevos...**
- **...y nuevos vehículos para recorrer las pantallas de mapas.**
- **Y sí —aunque no sea nada «nuevo»—: hay Chocobos...**





[1] Contempla el ataque arrasador del Ifrit. Su aliento de Fuego resulta mortal para los adversarios de Agua. [2] Esta huida encima de un tren es un fragmento soberbio. [3] Squall sale de la academia. [4] Unos problemillas con las pociones. [5] Otra Guardian Force. ¡Su ataque te va a dejar helado! [6] Contra los monstruos de Fuego y todo tipo de agresores, no dejes de probar el infalible Ataque Glacial. Recomendado en las mejores heladerías.

A lo largo de sus cuatro CDs hay salas y áreas enteras que no tienes por qué visitar. Si lo haces, quizás recibas una grata recompensa. Pero a veces no hay nada, y son sólo más puntos que sumar a la sensación de grandiosidad que proporciona el juego. ¿Cuántos títulos te ofrecen la posibilidad de adentrarte en los escenarios con tanto detalle?

Lo que salta a la vista es que *Final Fantasy VIII* es mucho más realista (a pesar de transcurrir en un contexto fantástico) que su inmediato predecesor, y posiblemente que cualquier otro juego de la serie. A pesar de sus situaciones y giros argumentales, marcadamente «oscuros», el lustre de *FFVII* lo acercaba más a los dibujos animados estilo *anime* que a la realidad. En cambio, su sucesor, tanto en el tono como en la estética, se aparta un poco del resto de títulos de *Final Fantasy*.

Es difícil imaginar qué podría mermar la gran promesa que constituye *FFVIII*. No obstante, hay un par de cosas en el sistema de combate con los que algunos jugadores podrían no sentirse satisfechos. Como habrán podido observar todos aquellos que hayan leído las «Diez cosas que deberías saber acerca de *Final Fantasy VIII*» (a la derecha de estas líneas), los cambios que afectan a los enfrentamientos son pequeños, pero globalmente importantes. Y esto es bueno. Durante el tiempo que hemos pasado jugando hemos descubierto que los cambios benefician al juego y ofrecen, a la vez, entretenimiento y variedad. La mayoría de los encuentros con los agresores suceden sobre un esquema aleatorio. A medida que avanzas, la pantalla rompe en destellos y aparece un oponente. Muchos (sobre todo los jugadores más avezados y los fans de los juegos de rol) disfrutarán con esto. Otros jugadores, sin embargo, pueden encontrarlo poco atrayente y, en ocasiones, frustrante.

En segundo lugar, los ataques de la «Guardian Force» de *FFVIII* son muy elaborados y están coreografiados a conciencia. Eso quiere decir que una sola secuencia de animación cuando lanzas un Conjuro puede durar unos 20 segundos (15 más de los que debería, para los más impacientes). Imagínate: un jefe con muchísimos puntos de vida al que tendrás que eliminar con 30 ó 40 magias, a 20 segundos cada una... ¡más de diez minutos (más de veinte si contamos los contraataques del enemigo)! O sea, que *FFVIII* no tiene muchas

SI TE PARAS A PENSAR, APRECIARÁS LA MAGNITUD DE *FFVIII*. A LO LARGO DE SUS CUATRO CDs, HAY SALAS Y ZONAS ENTERAS QUE NO TIENES POR QUÉ VISITAR.

LA TRAMA

Para darte una ligera idea sobre cómo empieza —y se desarrolla— el argumento de *FFVIII* durante las primeras horas de juego, aquí tienes un anticipo bastante condensado. Si crees que saber lo que sucede por anticipado puede echar a perder parte de la diversión, ¡NO SIGAS LEYENDO! Estás avisado, pecador.

Aguanta la respiración: Squall es un estudiante de El Jardín, una academia de entrenamiento dedicada a proporcionar soldados para proteger los intereses de Balamb. *FFVIII* comienza con una secuencia del entrenamiento entre Squall y Seifer, un rival con gabardina de cuero muy parecido al Kiefer Sutherland de *Jóvenes ocultos*. Los dos se desmadran: Kiefer..., perdón, Seifer, le abre un tajo en la cara a Squall con su espada y le hace desfallecer. Cuando Squall despierta, está en la enfermería de la academia. De repente aparece una mujer misteriosa: la profesora Quistis, que viene a hacerle una visita. «Eres un idiota», dice. Squall se levanta y se dirige rápidamente a clase. ¡El examen de ingreso en el SeeD es esa misma tarde! ¡Vaya por Dios! Pero, para poder ingresar, Squall debe ir con Quistis a una misión especial. Ambos se dirigen a una cueva cercana, donde se lían a mamporros con unos monstruos hasta que Squall finalmente somete a una nueva Guardian Force, Ifrit. Después regresan. A continuación se anuncia el contenido del examen: los estudiantes deberán ayudar a defender una ciudad asolada por la guerra. Squall tiene como líder de su grupo al misterioso —y posiblemente malvado— Seifer. Zell completa el trío del escuadrón B.

El escuadrón B se dirige en coche (y luego en barca) a Dollet. Seifer hace caso omiso de sus compañeros. Después de cargarse a algunos soldados enemigos, decide que el grupo debe investigar algún otro sitio, en contra de las órdenes recibidas. En este momento, Selphie se une al grupo. El escuadrón B avanza hasta una torre de radar y se introduce en ella. Allí tiene lugar una lucha con un oficial enemigo de alta graduación. ¡De repente, el oficial y el soldado que le apoyaba son volatilizados! Un enorme monstruo (Elviole) ataca al escuadrón B. Tras derrotarlo, el grupo recibe órdenes de volver en media hora. En ese momento, Seifer se va solo. Al salir de la torre, les ataca un gigantesco monstruo mecánico, mitad araña, mitad cangrejo (X-ATM092). El grupo no puede destruirle, así que luchan hasta el límite de sus fuerzas y a continuación, al grito de «¡Retiradaaaaa!», ponen pies en polvorosa. El monstruo les persigue. Se inicia una batalla a la carrera, con algunos encuentros más antes de llegar a la playa, donde les espera Quistis con la lancha. El engendro mecánico está a punto de zamparse a Squall, pero de pronto Quistis agarra un cañón y se carga al dichoso monstruo. ¡Viva Quistis! ¡Viva Squall! ¡Viva *Final Fantasy VIII*!

DIEZ COSAS QUE DEBERÍAS SABER ACERCA DE *FINAL FANTASY VIII*...

1. LA VERDAD ESTÁ AHÍ FUERA

Esto puede parecer complicado (de hecho, sonará a chino a quienes no conozcan *FFVII*), así que vamos a tratar de simplificarlo. En pocas palabras, *FFVIII* no tiene los ataques de «Sobrepasar el Límite» con los que contaba su predecesor. En su lugar, los personajes con pocos HP (puntos de vida) a menudo —aunque no siempre— sufrirán un ataque como los que se producían anteriormente al «Sobrepasar el Límite». Lo que resulta interesante es que no te limitas a elegir y esperar: estos combates desesperados requieren de la participación activa del jugador, desde pulsar un botón en determinados momentos (Squall) a secuencias de ataque estilo *beat 'em up* en tiempo real (Zell). Además, puedes ordenar un montón de ataques y funciones a los personajes aunque todavía se esté ejecutando la primera (después, la consola hará cada cosa a su tiempo).

2. LA MATERIA NO SE DESTRUYE, SE TRANSFORMA...

En *FFVII* almacenabas distintas formas de Materia para llevar a cabo diferentes acciones y disfrutar de algunas ventajas. En cambio, en *FFVIII* existen las Guardian Forces (algo así como «dioses» al servicio de tus personajes). Al igual que la Materia, éstas adquieren experiencia y poder cada vez que las utilizas. Si las usas para atacar a un adversario, la animación resultante es como los asaltos Elementales en *FFVII* pero a lo bestia. Además, tendrás que incrementarlas antes de utilizarlas. Mientras lo hagas, cualquier ataque contra el personaje en cuestión dañará también



a la Guardian Force. Si se Sobrepasa su Límite de HP, entonces «mueren» como miembros del grupo. Por suerte se vuelven más resistentes y poderosas con el uso. También hay tiendas donde te venderán objetos para ayudarte a «cuidar» de tus Guardian Forces. En definitiva, que acabarán siendo algo así como tus *tamagotchis* divinos.



3. ¡AL LADRÓN!

Otra adición en apariencia compleja al sistema de combate de *FFVIII* es la opción de «Extraer», que permite a los jugadores robar a sus enemigos durante un enfrentamiento. Se puede utilizar de maneras muy distintas: puedes birlarle un ataque mágico a un monstruo y lanzarlo contra él, o puedes aprender nuevos ataques. En suma, si tu contrincante «lo» tiene, tú «lo» puedes robar o usar. Una opción muy sencilla y sin duda la mar de práctica. No obstante, lo que más a menudo Extraerás será Salud para tu grupo y para las Guardian Forces (así, le quitas vida al malo al mismo tiempo que te la llenas tú, aunque en pequeñas dosis).

4. ¡OJO, AFICIONADOS A LA IMPORTACIÓN!

Como afirma un literato inglés, «el lenguaje es el vestido del pensamiento». Según esta metáfora, la copia japonesa de *FFVIII* sería como ir en cueros. Escrita totalmente en japonés (evidentemente), el último título de la saga de Square en versión nipona es completamente inintelegible para el típico jugador occidental. Y cuando decimos «el típico jugador occidental» nos referimos a todo aquel que no tiene ni idea de japonés, que quede claro. Además, Square ha incluido un código en *FFVIII* que detecta la presencia del "virus" consolero: el chip multisistema. Si tienes uno de éstos en tu PlayStation, el juego lo detecta y deja de funcionar. Pesadilla cuádruple para los piratillas (por los cuatro CDs, queremos decir). Pero, ¿quién sería tan mentecato como para irse a comprar ahora una copia importada cuando faltan sólo unos días para que aparezca la versión traducida? Y más te vale que la compres original...

5. QUE NADIE SE PIERDA

Uno de los aspectos más flojos de *Final Fantasy VII* era que los colegas de Cloud desaparecían cuando no había combates o diálogos. Esto no sucede en *FFVIII*. Si tus aliados te acompañan, verás cómo te siguen en todo momento, a menos que la trama dicte lo contrario. Es una mejora muy simple, pero muy palpable. A nosotros nos parece estupendo.

6. JUEGA BIEN TUS CARTAS

Al igual que su estimado predecesor, *FFVIII* incluye algunos subjuegos y pasatiempos muy divertidos que tendrás que resolver. Uno de los primeros que encontrarás es un peculiar —aunque absorbente— juego de cartas. Al principio, te encuentras con un hombre que te da una baraja de cartas especiales. A partir de aquí, Squall puede desafiar a algunas de las personas que conoce a un duelo singular. Por turnos, los jugadores colocan unas cartas con los valores designados arriba, abajo, a izquierda y derecha de una cuadrícula de 3 x 3. Cuando se coloca una carta con un valor superior a la carta del rival, se «gana» la más baja de la partida (pero no para siempre). Cuando se completa la cuadrícula, el jugador con mayor número de cartas «ganadas» es el vencedor. Entonces escoge una de las cartas del contrincante y se queda con ella (evidentemente, elegirá la mejor, la más alta). La idea es muy simple, pero te entretendrá más de un rato.

7. UNA FIESTA EN EL JARDÍN

FFVIII empieza en El Jardín, una escuela especial dedicada al entrenamiento de soldados para el mantenimiento de la paz. El Jardín tiene un grupo de elite denominado SeeD. Se trata de un conjunto de mercenarios que se dedican a cargarse a los tipos más violentos que hay en las regiones cercanas. La academia es enorme (desde la cafetería a los barracones), y puedes explorar sus instalaciones. Promete ser un punto central durante los compases iniciales de la aventura.

8. YO DE MAYOR QUIERO SER MERCENARIO

Al inicio de *FFVIII*, Squall y sus compañeros están intentando convertirse en miembros del SeeD. Como ya hemos dicho, los miembros del SeeD son los *supersoldados* de la academia. Cuando alcanzan ese preciado rango, cobran un sueldo especial y se les envía a combatir. La historia sobre cómo consiguen aprobar el examen quizá le resulte familiar a más de uno...

9. ESTO ME SUENA...

A finales del año pasado, Square editó un juego en Japón llamado *Brave Fencer Musashiden*. No es un mal título, mezcla de rol con acción pura y simple. Sin embargo, su fama sobrepasó con creces la que merecería un juego, digamos, «efímero». ¿Por qué? Porque contenía una demo de *Final Fantasy VIII*. La secuencia (bastante larga) que reproducía la demo muestra el momento en que Squall, Seifer, Selphie y Zell están haciendo el examen de ingreso en el SeeD. Es un examen «práctico»: deben despejar de enemigos la plaza principal de una ciudad devastada por la guerra. Una vez cumplida la misión, se van —contraviniendo las órdenes— para buscar a alguien más con quien luchar. A causa de ello, terminan bajando por una montaña con una enorme araña mecánica pisándoles los talones (al menos, si sacas una chuleta en un examen de Historia, es poco probable que termines así). Aquí termina la demo. Los que jueguen con la versión completa podrán ver que finalmente aprueban, y disfrutarán de la increíble secuencia de vídeo del baile de graduación...

10. ESTO TAMBIÉN ME SUENA

Uno de los pocos inconvenientes que le encontramos a *FFVIII* es que las pantallas que componen los escenarios utilizan el mismo motor de *FFVII*. Así pues, en esencia, la resolución es baja y un poco pobre, a base de planos en 2-D. No es que sea un defecto, pero es que nos gustan tanto los juegos en 3-D... Lo que sí es un defecto es la forma en la que los personajes están como «pegados» sobre estos escenarios, mucho peor integrados que los del título anterior. Pero bueno, en cualquier caso el sistema funciona a las mil maravillas. Sencillamente, esperábamos que Square lo hubiese mejorado *todo*, y *esto* ha empeorado en algunos casos. Lástima.



A PRIMERA VISTA | FINAL FANTASY VIII







[1] El ambiente se empieza a caldear para Squall y sus socios en Timber Station. [2] El enigmático Laguna. ¿Qué relación mantiene con Squall? ¿Llegarán a encontrarse? ¿Quieres una respuesta? Pues pasa a la página 82. [3] Huele a gasolina. Cuidado con las colillas. [4] Laguna sale al encuentro de la mujer de sus sueños.

más posibilidades de ganarse el aprecio de los jugadores ocasionales y los amantes de la acción de las que tenía su predecesor.

Pero esto no significa que todo ello resulte en una experiencia tediosa, lenta o solitaria. De ninguna forma. Los innumerables minijuegos, que van desde lo más simple hasta la complejidad más agotadora, se combinan con miles de páginas de diálogos, camiones enteros de secuencias de vídeo alucinantes, y un gran surtido de personajes (tanto protagonistas como secundarios) completamente nuevos. Por no hablar de los monstruos o del sistema de batalla, que incorpora a la vez estrategia y matices cada vez más sutiles, de forma que se puede llegar a dominar de muy distintas maneras según las preferencias del jugador o su curva de aprendizaje. Seguro que no has visto ni probado nada que alcance este nivel de inmersión.

En la escena final de *Blade Runner*, el replicante que interpreta Rutger Hauer, empapado y moribundo, salva al policía Deckard de una muerte segura y, mirándole a los ojos fijamente, le recita una suave y melancólica letanía que empieza con la ya famosa frase: «He visto cosas que vosotros no creeríais...». Seguro que después de adentrarte en el cautivador y sorprendente mundo de *Final Fantasy VIII*, te quedarás reflexionando unos segundos y pensarás: «Pues yo sé perfectamente a lo que se refería el colega Rutger...»

No obstante, insistimos: quienes encuentren «aburrido» el género del rol, con *FFVIII* se «aburrirán» más que con *FFVII*, si cabe, porque requiere mucha más paciencia en cuanto a exploración y batallas. Además, si bien los escenarios son más amplios y detallados, los personajes 3-D esta vez están peor integrados en el entorno, lo que puede poner de los nervios a los fans de la tecnología más avanzada. Vaya, que *FFVIII* es de rol. Si la palabra te da miedo, ya puedes empezar a temblar como nunca en tu vida.



EL REPARTO RECIÉN SALIDO DEL HORNO

A continuación te presentamos una pequeña muestra de los personajes que te irás encontrando en *Final Fantasy VIII*. Son sólo algunos, pero son los «algunos» más importantes de cuantos aparecen en las primeras 10 horas de juego. No está de más saber quiénes son y qué relación les une.

SQUALL

¿QUIÉN ES? Squall es el personaje principal de *FFVIII*. Eres tú. Y tú eres él.
¿QUÉ ASPECTO TIENE? Algo hosco y de pocas palabras. Un tipo melancólico, vamos. Prepárate para algunas revelaciones sorprendentes al estilo Cloud y más de un giro argumental...
ALGUNOS DETALLES: Squall estudia en la academia, donde se le augura un futuro prometedor. Su arma es la Gunblade, una mezcla bastante rara entre pistola y espada. Seguramente habrá algún escarceo amoroso entre él y Rinoa...

SEIFER

¿QUIÉN ES? Un estudiante de El Jardín. Le deja una cicatriz en la cara a Squall durante la excelente intro del principio.
¿QUÉ ASPECTO TIENE? Es un cretino arrogante, como nuestra directora, pero al menos éste (Seifer) ayuda en los combates (nuestra directora sólo sirve para molestar...).
ALGUNOS DETALLES: Existen rumores de que Seifer puede convertirse en la némesis de Squall en algún momento. Él lidera el grupo de Squall y Zell durante su primer enfrentamiento «real» en combate, que de hecho es su examen de ingreso en el SeeD. Todo el mundo opina que este tipo es un posible candidato a Sefirot en *FFVIII*...

ZELL

¿QUIÉN ES? Otro estudiante de la academia, y un compañero de Squall bastante irascible.
¿QUÉ ASPECTO TIENE? Rápido de palabra y temperamento. Utiliza artes marciales en tiempo real durante los combates.
ALGUNOS DETALLES: Se une al grupo de Squall y Seifer durante el examen de ingreso en el SeeD. ¿Recuerdas que la conversación de Barrett era uno de los aspectos más pobres de *FFVII*? Te anticipamos que Zell va por el mismo camino...

SELPHIE

¿QUIÉN ES? Una chica que acaba de llegar a la academia. Al principio, Squall le enseña la escuela...
¿QUÉ ASPECTO TIENE? Parece bastante mona, pero no percibimos que tenga un interés especial por Squall.
ALGUNOS DETALLES: Podría ser una miembro del grupo de Squall durante buena parte del primer CD, como mínimo. También es una especialista en despeñarse por los acantilados. ¡Hay un momento en que cae por la ladera de una montaña y ni tan siquiera se hace un rasguño! ¿Cómo lo hace? Para nosotros es un misterio insondable.

QUISTIS

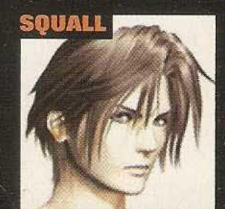
¿QUIÉN ES? Una profesora de El Jardín, algo así como una chica prodigio (¡sólo tiene 18 años!).
¿QUÉ ASPECTO TIENE? Parece muy simpática. Quizás siente algún tipo de inclinación parecida a la de Woodhead por Squall. ¡Vaya tío con suerte!
ALGUNOS DETALLES: Nada más empezar la despiden como profesora (o, al menos, eso le cuenta a Squall). Creemos que Quistis puede tener cuerda para rato en *FFVIII*, pero también es muy posible que si hay algún personaje que vaya a sufrir una muerte trágica, sea ella. No lo sabemos, es sólo una intuición...

RINOA

¿QUIÉN ES? A nuestro parecer, despierta un interés más que fraternal en Squall. Es la líder de los Forest Owls, un movimiento de la resistencia.
¿QUÉ ASPECTO TIENE? Todavía no la hemos podido ver mucho, pero suponemos que jugará un papel importante.
ALGUNOS DETALLES: Baila con Squall en la fiesta de graduación del SeeD. Vuelven a encontrarse cuando Squall se dirige a su primera misión como soldado del SeeD. ¿Acabarán liándose? Las apuestas se decantan por el sí...

LAGUNA

¿QUIÉN ES? No estamos seguros. De momento, no es nadie...
¿QUÉ ASPECTO TIENE? Desconcertante.
ALGUNOS DETALLES: Durante su primera misión, Squall, Selphie y Zell pierden el conocimiento. De repente, tú (el jugador) te encuentras controlando a Laguna. Hay rumores de que la historia de Laguna es completamente distinta a la de Squall, pero que ambas convergen en un determinado momento. Todo muy misterioso...















¡Suscríbete!

A PLAYSTATION MAGAZINE
Y PARTICIPA EN EL SORTEO DE...

Edición Oficial Española
PlayStation Magazine

Deseo suscribirme a *PlayStation Magazine* por un año (12 números) al precio especial de 8.190 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo: 14.475 ptas.)

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P.: ....

Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....

Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:

Calle: ....

N.º: .... Población: ....

C.P.: .... Provincia: ....

N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....

de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 199 ...

(Población) (Fecha) (Mes)

¡Cinco estupendos lotes de un billetero y una camiseta de *Final Fantasy VIII*! Esto es la *Final Fantasy* obsesión. Seguro que con pasarte el día jugando no tienes bastante. Necesitas más ¿verdad? ¡Pues ahí van dos regalillos!

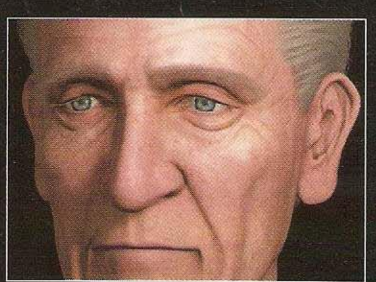


Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC

MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63
o escribe a: suscripciones@mcediciones.es

FINAL FANTASY®
THE MOVIE





Seguro que con el talento y buen hacer que ha aportado Square a la película, te quedarás de piedra cuando la veas.

«La película de *Final Fantasy* supondrá hacer realidad un sueño; con ella nace una forma de diversión completamente nueva que une los videojuegos con el Séptimo Arte, empleando lo último en tecnología de animación por ordenador.»

Con esta grandilocuente frase se destapaba Hironobu Sakaguchi, director de *Final Fantasy: The Movie,* y Presidente de Square USA. Está previsto que la película, con personajes generados por ordenador, se distribuya a través de Columbia Pictures en el año 2001, mientras que Gaga-Humax se encargará de hacer lo propio en Asia. Nadie sabe cómo será, y aparte del efusivo comentario del Sr. Sakaguchi —muy en la línea de un Relaciones Públicas—, todo el proyecto está envuelto en un halo de misterio y secretismo. ¿Alguien apuesta por un cóctel entre *Toy Story* y *Fantasía*? ¿Un *Bichos* en plan *Lo que el viento se llevó*, tal vez?

Al Reinert, nominado a un Oscar por su trabajo en *Apolo 13*, ha escrito un guión cinematográfico basado en las ideas de Sakaguchi que «refleja la capacidad de recuperación del espíritu humano».

La historia gira alrededor de una invasión extraterrestre en la Tierra en el año 2065.

Todo el desarrollo se ha llevado a cabo con un completo hermetismo en el estudio de animación de Square USA (Hawaii), aunque se rumorea que en el proyecto colaboran artistas de Industrial Light and Magic (*Parque jurásico, Expediente X: la película, Star Wars Episodio I* y un largo etc.) y Pixar (*Bichos, Toy Story*), y alrededor de 150 personas más. También se comenta que el equipo, con la tecnología más avanzada, ha costado unos 10 millones de dólares (alrededor de 150 millones de pesetas).

Parece ser que la historia será totalmente nueva, sin personajes ni reinos que hayan aparecido en los juegos actuales de *Final Fantasy.* La lista de actores que van a aportar su voz para el doblaje en inglés incluye a Alec Baldwin, Steve Buscemi, Donald Sutherland, James Woods y Ving Rhames, entre otros. No obstante, como el proyecto todavía está en desarrollo, es posible que esta relación varíe y que algún actor no figure en el doblaje final. Por el momento, desconocemos quiénes van a doblar la película al castellano, pero tranquilo, te mantendremos informado.

«Con esta película pretendo crear un espectáculo que haga vibrar la imaginación de las nuevas generaciones, enviando al espectador a un emocionante viaje de descubrimiento personal», añade Sakaguchi. ¡Pues a ver si es verdad!

DIRIGIDA POR: HIRONOBU SAKAGUCHI GUIÓN: AL REINERT PRODUCIDA POR: SQUARESOFT,
CON LA COLABORACIÓN DE INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC Y PIXAR
DISTRIBUIDA POR: COLUMBIA PICTURES / GAGA-HUMAX





«QUIERO CREAR UN ESPECTÁCULO QUE HAGA VIBRAR LA IMAGINACIÓN DE LAS NUEVAS GENERACIONES.»







A estas alturas, el baile de graduación de *Final Fantasy VIII* ya se considera como uno de los mejores trabajos de animación por ordenador que se hayan hecho nunca. Y lo que queda por ver...

Si vas a Hawai...

Los detalles del proyecto aún siguen en el más estricto secreto, pero si quieres saber algo más sobre el proceso de producción que hay detrás de *Final Fantasy: The Movie*, puedes echarle una ojeada al periódico local, el *Honolulu Star Bulletin*.

En la página web de este periódico (http://starbulletin.com/1999/01/15/features/story1x.html) podrás encontrar más información sobre el trabajo que están llevando a cabo los estudios de animación de Square en Hawai.

O si aún quieres saber más cosas, simplemente pasa a la página siguiente.

EMOCIONES A FLOR DE PIEL

«Una entrada para *Final Fantasy: The Movie,* por favor.» Mmmm, ¡qué bien suena! Unas palomitas, un refresco... Luces. Cámara. Acción. Silencio, se rueda...

ENTRE BASTIDORES

Final Fantasy:The Movie (*FF:TM*) aspira a convertirse en la primera película generada por ordenador con personajes verdaderamente realistas. El objetivo de sus creadores es conseguir que los personajes expresen emociones y movimientos humanos mucho más reales que los que se han conseguido hasta el momento. Entonces ¿los protagonistas de *FF:TM* no son actores reales? Pues sí y no. Nos explicamos.

Los actores que aparecerán en la película están generados por ordenador, pero todos sus movimientos se han tomado de actores reales. ¿No es fantástico? A continuación te explicamos cómo se lleva a cabo este proceso: la acción empieza en el Hawaii Film Studio. Allí un actor metido en un traje muy ajustado, y cubierto de pies a cabeza por una docena de pequeñas pelotas blancas, similares a las de ping pong, realiza todo tipo de movimientos siguiendo las instrucciones del realizador del proceso de captura de movimiento. Debe correr, saltar, agacharse, girar, caer... en una cuadrícula debidamente señalizada. Alrededor de esta cuadrícula hay diez cámaras, similares a las cámaras de rayos infrarrojos, que captan los movimientos del sufrido actor. Los movimientos filmados se envían a los ordenadores situados en la misma sala, a unos cuantos metros de las cámaras. Allí el cuerpo del actor se transforma en unos pequeños puntos blancos (las bolas captadas por las cámaras) que, sobre un fondo negro, permiten apreciar una especie de esqueleto ejecutando todo tipo de movimientos humanos. Un técnico se encarga de conectar estos puntos blancos en el ordenador para dar forma humana a la figura. Finalmente, estas secuencias de movimientos se envían a Square USA, ubicada en el centro Harbor Court (Honolulu), la meca del entretenimiento interactivo. Allí se realizan los gráficos, las texturas, etc. para que el personaje simule a la perfección todos los movimientos y emociones humanas. Para que te hagas una idea de la magnitud del proyecto te diremos que en el estudio de Honolulu —que se especializa en producción de películas y juegos— hay actualmente 250 personas trabajando. Pues bien, de éstas, 150 están involucradas en la película *Final Fantasy*. En este estudio trabajan talentos de todo el mundo desde Hollywood a Tokio, pasando por Londres. Hay artistas que estuvieron implicados en proyectos de la envergadura de *Godzilla* o *Titanic*, diseñadores de Disney, el director de arte de *El quinto elemento* y el encargado de los gráficos generados por ordenador que hizo posible la introducción de secuencias de vídeo en los videojuegos de Namco *Tekken* y *Soul Blade 2*.

Cientos de diseñadores y artistas gráficos trabajan actualmente en las renderizaciones de los personajes de la película. Los personajes sufren montones de transformaciones hasta lograr su diseño definitivo. Para evitar problemas técnicos graves, los diseñadores y animadores de Square han creado su propio software, aunque también tienen un contrato con Alias Wavefront (uno de los paquetes de animación más conocidos, utilizados para crear imágenes de cine y gráficos para videojuegos).

La parte más complicada del trabajo para los diseñadores es la de conseguir que el pelo y las expresiones faciales de sus personajes sean lo más realistas posible, así como lograr que se vean las arrugas en sus trajes cuando los protagonistas se mueven. Una vez se ha aprobado el diseño definitivo del personaje se transportan las imágenes que se han capturado en el Hawaii Film Studio y se dota al personaje de movimientos y... ¡Tachán! ¡Se consiguen verdaderos seres humanos generados por ordenador!

Se trata, sin duda, de un proceso muy largo. Para que te hagas una idea, para crear de tres a cinco minutos de escena es necesario más o menos un mes de producción.

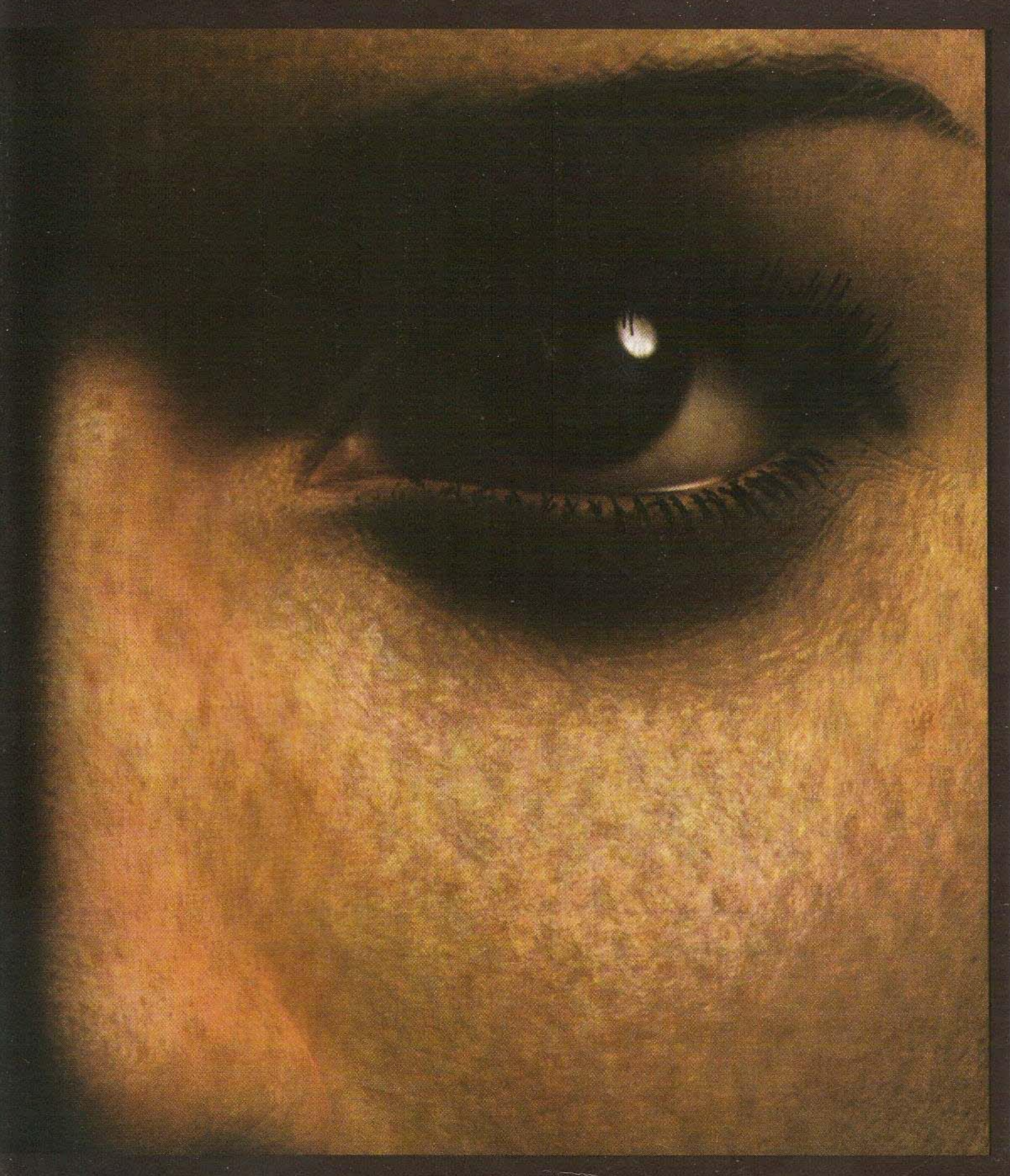
SE RUMOREA QUE EL HÉROE DE LA PELÍCULA SE LLAMARÁ GREY Y SE PARECERÁ A BRAD PITT, PERO NO HAY NADA CONFIRMADO.

EN ESCENA

Según Square USA, *Final Fantasy: The Movie* tendrá una duración de entre 90 y 100 minutos. El film pretende continuar con la idea de «una historia fundamental sobre la vida y la muerte», que es la esencia de la popular serie de juegos de rol, pero con un argumento independiente a cualquiera de los juegos *Final Fantasy*.

Por lo visto, la peli tratará de amenazas alienígenas, héroes que intentan salvar el mundo, científicos, y alguna que otra historia de amor. Sus productores aseguran que disfrutaremos de un montón de increíbles batallas en las que se utilizarán extrañas armas, al tiempo que aparecerán en escena estupendos medios de transporte: desde grandes naves a pequeños y originales vehículos.

Por lo que hemos averiguado, los personajes principales serán todos americanos —diseñados



PASAMOS LA CONEXIÓN A NUESTRO ENVIADO ESPECIAL...

Pero, no contentos con la información, nos desplazamos al mismísimo Japón en busca de más datos para nuestros queridos lectores. El presidente de Square Japón, Mr Takechi, que nos recibió muy amablemente, nos avanzó que «*FF:TM* está previsto que vea la luz allá por el año 2001 y la compañía que lo hará posible es Columbia». Sí, esto ya te lo habíamos dicho, pero lo que no te habíamos anunciado, aunque a muchos de vosotros no se os habrá escapado es que esto permitirá tener la película en DVD y a la vez el juego en DVD-ROM, ya que en el momento en que el film esté en cartelera, ya tendremos entre nosotros nuestra querida PlayStation2. ¿No lo habías pensado?

El presidente de Square, para finalizar nuestra breve entrevista, formuló un deseo: «espero que la película os guste tanto como el juego.» Cuenta con ello... ¿Dónde podemos comprar las entradas?

básicamente con características americanas—pero tendrán orígenes étnicos diversos (afroamericanos, asiáticos...).

Se rumorea que el héroe de la película se llamará Grey y se parecerá a Brad Pitt, sin embargo no hay nada confirmado. Por lo visto, no aparecerá ningún personaje de los anteriores títulos de la serie *Final Fantasy*.

EN LA GRADERÍA

Hironobu Sakaguchi. Director de *Final Fantasy: The Movie* y productor de los juegos *Final Fantasy* (*I a VIII*). La historia de *Final Fantasy* se ha fraguado en la imaginación de este hombre. Ha dirigido la división de desarrollo desde que entró en Square Co. Ltd. en 1986. Ha producido más de 30 millones de unidades de videojuegos en todo el mundo y, por supuesto, ha contribuido a ello la exitosa serie *Final Fantasy* de la que se han vendido más de 17 millones de unidades.

Jun Aida. Vicepresidente de Square's Film y productor de *FF:TM*.
Ha trabajado para Capcom USA. En 1994 se encargó de la producción del juego *Street Fighter*. Supervisó, más tarde, la distribución de la película, (se encargó del márketing en Norteamérica, Europa, America Latina y Australia).

Al Reinert, guionista de *FF:TM*.
Tras su carrera como periodista y escritor, Reinert saltó al mundo del cine. Ahora se dedica a escribir guiones para películas. En 1995 fue nominado para un Oscar por *Apolo 13*.

Andi Jones. Director de animación.
Ha estudiado animación tradicional y animación por ordenador. Ha trabajado en Digital Domain elaborando productos comerciales para la televisión. Y se ha encargado de la supervisión de la animación en *Titanic* y *Godzilla*.



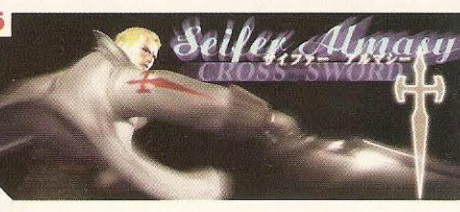
[1 - 8] Efectivamente, la serie de *Final Fantasy* regresa a PlayStation y, como muestran estas magníficas capturas, su aspecto deja en pañales a *Final Fantasy VII*. ¿Cómo lo consigue la gente de Square?

1


2


3


4


5


6


7


8


Final Fantasy VIII

Dos años después de dejar boquiabierto a todo el mundo con *Final Fantasy VII*, Square regresa con la octava parte de la serie. Pero, ¿será la nueva entrega tan impresionante como la anterior?





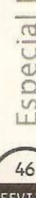
Después de un éxito tan arrollador como el de *Final Fantasy VII*, nadie podrá reprocharte que te muestres algo escéptico sobre el nuevo *FF* para PlayStation. Al fin y al cabo, el *VII* resultó ser tan magnífico en casi todos los sentidos que el rasero con el que se medían los juegos de rol para PlayStation cambió desde entonces. Así pues, ¿cómo podía Square siquiera plantearse rebasar su logro anterior?

Pues lo ha hecho. No sabemos cómo, pero lo ha hecho. *Final Fantasy VIII* ya está aquí, y a su lado el *VII* parece sólo una esforzada tentativa.

Final Fantasy VIII te agarra por la oreja y te conduce a un extraño y maravilloso mundo donde encarnarás a Squall Leonhart, un joven recluta en periodo de aprendizaje en una inmensa academia militar. Al principio de la historia, Squall y su archirrival Seifer están a punto de empezar el examen de ingreso en el SeeD, una unidad de mercenarios de élite que supone la mayor fuente de ingresos para la academia, ya que ésta los alquila a países, corporaciones e individuos de todo el mundo. Pero esto es sólo el principio de una colosal aventura que te mantendrá enganchado a tu PlayStation durante meses (o, como mínimo, semanas).

Al igual que con *Final Fantasy VII*, lo primero que salta a la vista de *Final Fantasy VIII* son los gráficos. Únicamente con la apasionante intro (posiblemente, la mejor que hemos visto en una PlayStation) ya basta para ver que tienes ante ti algo muy especial. Y el resto del juego no sólo está a la altura de las expectativas: las supera.

FFVIII sigue con la tradición de los fondos prerrenderizados sobre los cuales se superponen los personajes poligonales, como en *FFVII*, pero esta vez Square ha desplegado todos sus recursos. Cada una de los cientos de localizaciones esparcidas por el juego es una pequeña obra maestra, repleta de unos detalles que conjugan a la vez estilo y ambientación. *Final Fantasy VIII* está situado en un mundo tecnológicamente más avanzado que el de su predecesor, y las localizaciones mezclan diseños modernos con conceptos futuristas y elementos

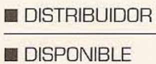












■ DISTRIBUIDOR	Sony	■ FABRICANTE	Square
■ DISPONIBLE	27 Octubre	■ IDIIOMA	Castellano
■ PRECIO	9.990 pesetas	■ GÉNERO	Juego de rol

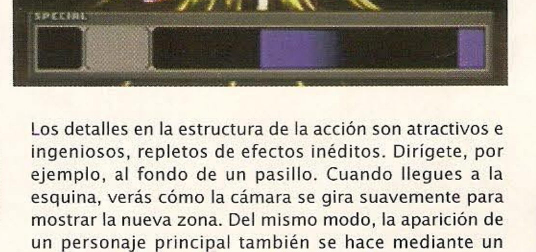
[1 - 11] Desde las escenas de corte claramente cinematográfico hasta las secuencias de combate cargadas de efectos y una selección aparentemente inagotable de localizaciones con todo lujo de detalles, cada elemento gráfico de *Final Fantasy VIII* ha sido pulido con esmero. Lo mejor son las secuencias de vídeo, sí, pero su profundidad, la complejidad del sistema de juego y su jugabilidad compulsiva no son moco de pavo.



[1 - 5] Los dinámicos ángulos de cámara, los personajes con una animación y diseño sublimes, la enorme variedad de monstruos, las sobrecogedoras secuencias de las Guardian Forces... Todo ello hace de los combates de *FFVIII* lo mejor que se ha visto en un RPG hasta la fecha.









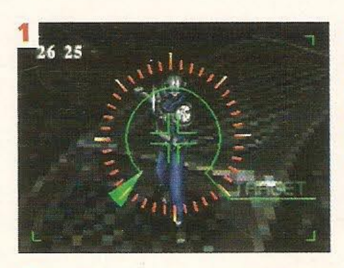
que se corresponden con una fantasía más tradicional, logrando un efecto increíble. El resultado es un mundo con un aspecto y una atmósfera propios. Así, a pesar de las evidentes conexiones con los anteriores títulos de *Final Fantasy*, desde el principio tienes la sensación de estar en un juego diferente, único.

Y lo que es más importante todavía: muchas de estas fantásticas obras de arte no son simplemente unos fondos estáticos, sino que incorporan animaciones, cambios de perspectiva, *scroll*... Incluso hay secuencias de vídeo generadas por ordenador que «se funden» directamente con el juego, sin tiempos de carga intermedios.

LA GRAN MAYORÍA DE SECUENCIAS DE FFVIII ESTÁN INTEGRADAS A LA PERFECCIÓN CON TODO EL ESPECTÁCULO VISUAL.

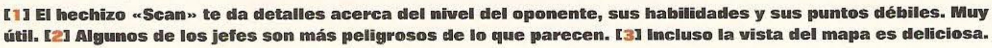
Los detalles en la estructura de la acción son atractivos e ingeniosos, repletos de efectos inéditos. Dirígete, por ejemplo, al fondo de un pasillo. Cuando llegues a la esquina, verás cómo la cámara se gira suavemente para mostrar la nueva zona. Del mismo modo, la aparición de un personaje principal también se hace mediante un cambio de perspectiva muy sutil. Nunca antes el mundo de *Final Fantasy* había parecido tan sólido y real.

También es en los gráficos donde se percibe la primera *diferencia* importante entre *Final Fantasy VIII* y los anteriores juegos. **Atrás quedan los personajes «superdeformados» de *FFVII*, con toda esa musculatura tan exagerada y esa cabeza sobredimensionada. Ahora en su lugar hay unas personas que parecen y se mueven como... personas**. Además, en todo momento aparece el equipo al completo, con lo que mientras avanzas o corres por ahí tienes detrás toda una cuadrilla de personajes siguiéndote. Esto es infinitamente superior a *FFVII*, donde solamente estabas representado por el personaje principal. Lo malo, quizás, es que los personajes de *FFVII* estaban texturados con Gouraud y éstos no. La diferencia es considerable, porque gracias al Gouraud los protagonistas parecían más integrados en el fondo 2-D (incluso a veces creías que era un juego en 3-D). Aquí, sin Gouraud, los

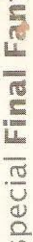






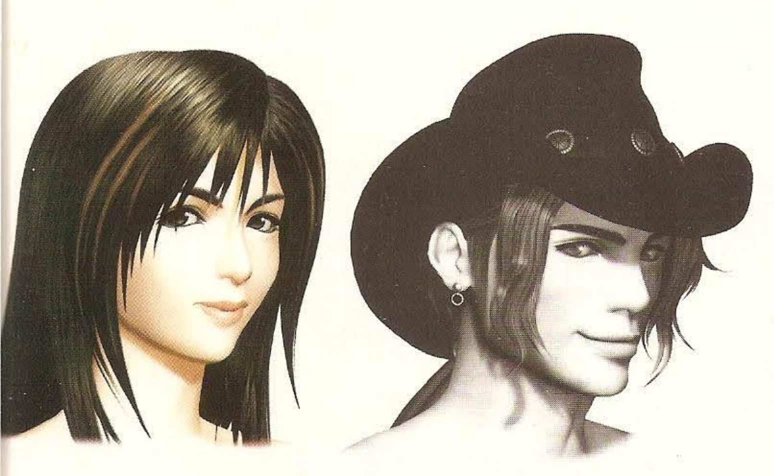


[1] El hechizo «Scan» te da detalles acerca del nivel del oponente, sus habilidades y sus puntos débiles. Muy útil. [2] Algunos de los jefes son más peligrosos de lo que parecen. [3] Incluso la vista del mapa es deliciosa.





Final Fantasy VIII











personajes se pixelan, a veces tiemblan un poco y no están tan bien integrados con los fondos. Pero bueno, enseguida te acostumbrarás.

La sustitución de los exagerados personajes manga de *FFVII* por protagonistas más verosímiles, aparte de conferir al juego un aspecto estupendo, aporta una consistencia visual de la que carecían los anteriores *Final Fantasy*: en *FFVIII*, los personajes parecen los mismos en las secciones de aventura que en las secuencias de batalla o de vídeo. De esta manera, no sólo el juego es más atractivo visualmente y más fácil de seguir, sino que también dota a la acción de una mayor sensación de realidad. Los personajes hasta tienen un guardarropa a su medida, con distintos uniformes y trajes de los cuales disponen en las diferentes fases del juego. Dejando a un lado esta elegancia en el vestir, a los fans de toda la vida también les encantará ver que los personajes siguen manteniendo sus peinados tan extravagantes (aquí más detallados y no tan exagerados, pero aun así extravagantes).

En cualquier caso, sin duda lo mejor de *FFVIII* son las secuencias de vídeo y los escenarios de los combates que, como decíamos antes, ahora se funden con la acción sin pausas intermedias en la mayoría de los casos. A veces, termina una secuencia de vídeo y te quedas esperando a que siga hasta que te das cuenta: «¡Ya estoy jugando otra vez!». Es algo increíble. Hay un

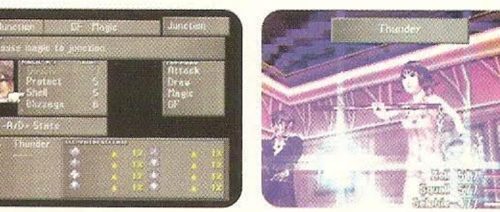
[1 - 4] Controlas la aventura con una serie de sencillos comandos de menú que te resultarán familiares si ya jugaste a *Final Fantasy VII*.

ESTO ES COSA DE MAGIA

El sistema de magia de *Final Fantasy VIII* funciona a la par con las Guardian Forces. Si bien los sortilegios les resultarán familiares a los veteranos de la serie, hay algunas diferencias significativas con los títulos anteriores. La más importante es que en *FFVIII* no hay «Puntos Mágicos» y los personajes no tienen su propio repertorio de hechizos. En vez de esto, los hechizos se «extraen» de los enemigos y las localizaciones especiales, o se crean mediante determinadas habilidades de las Guardian Forces.

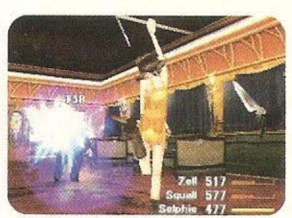
Cada enemigo tiene un cierto tipo de sortilegio o sortilegios que se le pueden *extraer*, y cada intento le dará al personaje que *extrae* un número limitado de hechizos. Así pues, si te quedas sin sortilegios de «Fuego», por ejemplo, las únicas maneras que tendrás de conseguir más será encontrar un monstruo con magia de Fuego y luchar contra él, tener la suerte de descubrir un «Punto de Extracción» de magia de Fuego, o utilizar una Guardian Force para convertir algunos de tus ítems en hechizos de Fuego (siempre y cuando tengas una GF con la habilidad pertinente y los ítems necesarios).

Pero los sortilegios no se emplean directamente en el momento de lanzarlos. Algunas capacidades de las GF te permiten *enlazar* la magia con las características, ataques y defensas de los personajes. Según su habilidad específica, el tipo de hechizo elegido para *enlazar* y la cantidad de sortilegios que el personaje haya almacenado, podrás aumentar las características de un personaje, hacer que sus ataques hagan daño elemental o infligir resultados que afecten al estado del objetivo. Incluso puedes llegar a conseguir que los personajes sean más resistentes o inmunes a ciertos tipos de ataques.









Especial Final Fantasy VIII

DIVINOS MONSTRUOS

En el nuevo sistema de *Final Fantasy VIII* tienen un papel central las Guardian Forces, unos poderosos seres mágicos que sirven a los personajes, les conceden habilidades y actúan como la versión para *FFVIII* de los poderosos hechizos de «invocación» que formaban parte de su predecesor.

Cada Guardian Force tiene un surtido único de habilidades especiales, y al *enlazar* una o más de ellas con cada uno de tus personajes, éstos podrán acceder a los poderes concedidos por las Guardian Forces. Las habilidades de las Guardian Forces son muy variadas, y te permiten modelar a los personajes a tu antojo. Algunas te permiten seleccionar los comandos que un personaje podrá utilizar en las batallas. Otras pueden dar bonificaciones [como incrementar los Puntos de Vida en un 20%] o conceder al personaje —o a todo el grupo— poderes especiales [como disminuir el índice de encuentros aleatorios con monstruos o poder transformar los ítems en sortilegios].

Lo que resulta todavía más impresionante es que puedes aumentar la fuerza de la propia Guardian Force. Aparte de conceder habilidades a los personajes, cada GF puede ser invocada por el personaje con quien está enlazada y, dependiendo de la GF en cuestión, conseguirás un ataque visualmente muy impactante y mágicamente muy poderoso contra cualquier enemigo que se ponga a su alcance. Del mismo modo, puedes usar la GF para que realice otras tareas, como sanar al grupo.

A medida que el personaje con quien está enlazada va librando combates, la GF también adquiere Puntos de Experiencia y Habilidad. Los Puntos de Experiencia le permiten subir de nivel, con lo que se vuelven más potentes cuando se las invoca en combate, mientras que los Puntos de Habilidad se usan para aprender nuevas habilidades [tú decides cuáles y en qué orden].







momento, por ejemplo, en que un inmenso androide de combate con capacidad para autorrepararse comienza a perseguirte en medio de una ciudad devastada por la guerra. Durante la huida, pasas junto a unos coches aparcados, con el robot pisándote los talones. Al llegar al final de la calle, cuando el robot alcanza los coches, la acción cambia a un primer plano de una de sus colosales piernas aplastando un coche, antes de regresar a la cámara normal del juego. En otras ocasiones, las secuencias combinan los personajes poligonales con los vídeos generados por ordenador, logrando un resultado aún más espectacular si cabe: hay un momento en que los personajes se sitúan sobre una plataforma elevadora, que sube a toda prisa por el interior de una torre seguida por la cámara. En lo alto de ésta, la cámara pasa a una vista de la azotea, donde los personajes se enfrentarán a un general enemigo. Cuando la conversación termina, el general finaliza las reparaciones del radar de la torre, y luego la cámara sube y se aleja con fluidez, en una compleja y maravillosa secuencia que muestra el despliegue del radar reparado. Fabuloso.

Las secuencias de combate tienen un enfoque igual de coherente. Aunque al inicio de un combate la acción sigue cambiando a una perspectiva tridimensional de la batalla, a diferencia de la selección algo limitada de campos de batalla «genéricos» que había en *FFVII*, casi todos los combates de *FFVIII* tienen un entorno único que reproduce a la perfección el lugar donde sucede la lucha. En el combate en lo alto de la torre de telecomunicaciones, por ejemplo, se puede ver el radar recién desplegado al fondo de la pantalla, el elevador desde el que accediste al tejado y hasta los tableros de mandos que el general estaba reparando. Combinado con el hecho de que los personajes tienen el mismo aspecto que en las secciones de aventura, esto incrementa la sensación de estar «jugando con una película interactiva».

El efecto resultante es sencillamente impresionante. Parecía que *Final Fantasy VII* hubiera alcanzado el tope

1 2 3 4

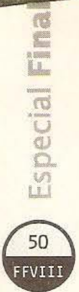
[1 - 2] Puedes cruzar el mapa del mundo a pie o con distintos vehículos. [3 - 4] Los jefes de *FFVIII* suponen un reto más que considerable.







[1 - 3] Del mismo modo que los hechizos de invocación eran uno de los aspectos más destacados de *FFVII*, los ataques de las Guardian Forces en *FFVIII* también son de lo más espectacular.



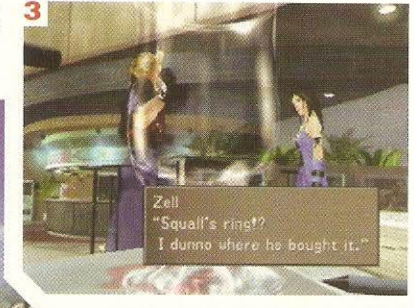
Final Fantasy VIII



[1 - 4] Las escenas de lucha de *Final Fantasy VIII* están repletas de efectos especiales; no te las puedes perder. [5 - 9] El extraño mundo donde se desarrolla la acción es una mezcla única de ciencia-ficción y fantasía. [10] Cada uno de los personajes principales tiene su propio repertorio de potentes ataques. [11] A medida que la trama vaya progresando, te darás cuenta de que los jugadores zombis de hockey sobre hielo van a ser la menor de tus preocupaciones. [12] El uso tan logrado de los ángulos de cámara incrementa aún más la sensación de «película interactiva»

[1 - 5] **Cada vez que crees que ya has visto todo lo que *FFVIII* te podía ofrecer (en cuestión de gráficos, argumento y jugabilidad), aparece algo nuevo y aún más asombroso. En cada momento, en cada CD.**









LOS COMBATES DE FFVIII TIENEN UN ENTORNO ÚNICO QUE REPRODUCE FIELMENTE EL LUGAR DONDE SUCEDE LA LUCHA.

gráfico de la PlayStation, pero *Final Fantasy VIII* supera con creces estos supuestos límites. El resultado es uno de los juegos más vistosos que haya tenido nunca la maravillosa caja de las sorpresas de Sony. Sin embargo, como sucede con todos los grandes juegos (y especialmente en la serie de *Final Fantasy*), los gráficos de *FFVIII* son sólo la guinda de un enorme y complejo pastel de jugabilidad. Bajo este suntuoso aderezo se esconde una mezcla perfecta de acción irresistible y un argumento cautivador.

Tal y como viene siendo tradicional en la serie *Final Fantasy*, el sistema de juego de *FFVIII* incluye muchos elementos ya familiares remezclados de una manera única e innovadora, y aquí es donde reside la auténtica diferencia entre el nuevo título y su predecesor. El nuevo sistema de juego es más complejo pero infinitamente más flexible, con lo que los aficionados al rol estarán entretenidos durante mucho tiempo. De esta forma podrás juguetear y manipular a tu antojo casi cualquier aspecto de las habilidades de los personajes. A la vez, no obstante, su gran variedad de opciones permite que los jugadores menos inclinados a las matemáticas puedan ir avanzando sin tener que pasarse horas mirando a pantallas de estadísticas y opciones de menú.

El corazón del sistema gira alrededor de las «Guardian Forces» y la magia —échale un vistazo a los recuadros de «Esto es cosa de magia» y «Divinos monstruos» en las páginas 49 y 50 respectivamente si quieres conocer más detalles—, que combinadas te permiten modelar prácticamente cualquier aspecto de las acciones de tus personajes. Mientras que *FFVII* te daba la oportunidad de jugar con la Materia bajo distintas formas, con *FFVIII* podrás modificarlo y mejorarlo casi todo: desde los comandos que cada personaje puede utilizar en combate hasta sus características más personales.

Si bien el nuevo sistema puede parecer algo confuso al principio y lleve algún tiempo acostumbrarse a él, la asombrosa profundidad que aporta a la jugabilidad vale sobradamente el esfuerzo. La flexibilidad del sistema se complementa a la perfección con el elemento táctico del juego, lo que te permite encarar cada batalla según tu gusto. Tal vez quieras equilibrar los personajes usando las Guardian Forces y sus Habilidades para reforzar sus puntos débiles, por ejemplo, incrementando la fuerza física y el aguante de los más aptos para la magia y estimulando la resistencia mágica y la capacidad para lanzar sortilegios de los especialistas en combates. O bien puedes decantarte por acentuar los puntos fuertes de cada personaje, haciendo que los hechiceros sean aún más poderosos con la magia y los luchadores más fuertes y robustos. También puedes centrarte en hacer que un personaje sea imbatible a expensas de los demás, o distribuir los poderes de una forma más ecuánime. O quizás prefieras que cada personaje se especialice en un campo concreto (uno que se dedique únicamente a luchar, otro que sustraiga y lance sortilegios, y un tercero que emplee los ítems para curar y proteger a los demás), o bien hacer que cada uno se valga por sí solo, o... ¡Las posibilidades son enormes!

Además, el sistema de lucha es muy dinámico: lo que funcionó a las mil maravillas contra un jefe puede que sea totalmente inútil contra otro, y de poco sirve que





[1 - 2] **Encontrarás aliados en los sitios más impensables. Los necesitarás...**



Y UNA DE CARTAS

En claro contraste con la gran cantidad de subjuegos que había en *Final Fantasy VII*, *Final Fantasy VIII* se centra principalmente en una sola propuesta: un juego de cartas coleccionables que es increíblemente popular entre las distintas gentes de este extraño y fascinante mundo.

Las bases del juego son muy sencillas, ya que mezclan elementos del Tres en Raya, el Otelo y La Carta Más Alta. Se juega en un tablero con nueve espacios, y cada carta tiene un número en cada lateral que representa su valor en ese costado. Los jugadores eligen cinco de sus cartas y luego, por turnos, las sitúan sobre el tablero. Si sitúas una carta al lado de otra u otras que tienen un valor inferior en el lateral correspondiente, las cartas que había antes «cambian» a tu color. Cuando se han rellenado los nueve espacios, el jugador con más cartas de su color gana y se queda con una o más cartas del oponente como premio. A medida que vas jugando y la historia se desarrolla, se van introduciendo nuevas variantes, lo que mantiene el interés en el juego.

A la vez que irás ganando cartas gracias a los entusiastas jugadores que te encuentres en tu camino, también podrás utilizar una habilidad especial de una Guardian Force para transformar los monstruos en cartas, y a veces recibirás cartas como recompensa por haber derrotado a un jefe o algún que otro enemigo.

Y, ¿para qué sirve todo esto? Pues además de suponer un ramal sorprendentemente entretenido del juego principal, otra habilidad de una Guardian Force te permite transformar las cartas en ítems, muchos de los cuales son únicos y dan acceso a potentes mejoras de tus armas o habilidades. Como tal, aunque el juego de cartas es completamente opcional (no tienes por qué probarlo para terminarte el juego principal) contiene muchas llaves de los tesoros ocultos de *FFVIII*.









todos tus personajes sean inmunes a los Ataques de Frío si están luchando en una zona plagada de monstruos de fuego. Del mismo modo, a medida que vas adquiriendo nuevos Sortilegios y Guardian Forces, y tus personajes van aprendiendo nuevas Habilidades, las opciones que tienes a tu alcance cambian. En esencia, no hay una sola combinación que sea perfecta, y puedes —y debes— ajustarte y adaptarte continuamente a las situaciones cambiantes con las que te enfrentas.

No obstante, aunque el propio sistema en sí es complejo y detallado, *Final Fantasy VIII* se despoja de muchos de los típicos elementos de los juegos de rol. Atrás quedan las docenas de armas y el vasto surtido de utensilios que generalmente forman la espina dorsal de cualquier RPG. En vez de ello, cada personaje de *Final Fantasy VIII* tiene una sola arma, y es la que utiliza durante todo el juego. Aunque estas armas se pueden mejorar (si se encuentra la combinación adecuada de ítems y se los lleva a una de las muchas Tiendas de Reparación que se encuentran por el juego), básicamente conservan su apariencia y función. Squall, por ejemplo, usa la Gunblade (una combinación de espada y pistola), que simplemente se vuelve más potente con las mejoras. De igual manera, no hay armaduras en *FFVIII*: los personajes se hacen más resistentes a medida que adquieren experiencia, y su resistencia a los ataques físicos y mágicos se puede incrementar mediante el sistema de «Enlaces», pero eso es todo.

El resultado es que el dinero, que acostumbra a ser un recurso indispensable en la mayoría de RPGs, tiene una importancia relativa en *FFVIII*. Tu grupo cobra un sueldo regular según sea el rango de Squall en el SeeD (que puede mejorarse a través de tus acciones en el juego y aprobando una serie de exámenes tipo test que ponen a prueba tu conocimiento sobre este mundo y el sistema de juego), con el que puedes comprar ítems como pociones curativas; pero los monstruos y enemigos no sueltan ni una mísera peseta.

Este énfasis en las características individuales de los propios personajes, en vez de centrarse en los artilugios que van recogiendo, está estrechamente relacionado con un cambio en el eje principal del argumento del juego, tan distinto al de las anteriores entregas de la serie. *Final Fantasy VII* fue, como se esperaba, la evolución definitiva de la serie en aquel momento. En él, Square nos ofrecía una historia épica en el sentido más amplio de la palabra, y demostraba de una vez por

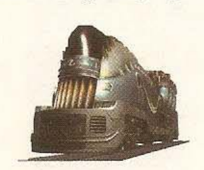
1



2



[1 - 2] En algunos lugares, el juego combina hábilmente los personajes poligonales con estupendos fondos animados. Este secuestro de un tren es un gran ejemplo.













[1 - 5] A medida que vayas avanzando por el intrincado argumento del juego, averiguando paso a paso lo que sucede realmente, descubrirás muchos sitios extraños y maravillosos.

todas su incomparable capacidad para presentar unos acontecimientos prodigiosos en una aventura tan fascinante como absorbente.

Por el contrario, *Final Fantasy VII* se centra en menos personajes y se preocupa por ellos como individuos: sus motivaciones, aspiraciones, miedos y esperanzas. Aunque inicialmente los personajes principales son poco más que los vehículos conductores del argumento, con un carácter simple y raso que ya teníamos en los títulos anteriores, a medida que avanza la historia y sabemos más cosas de ellos se tornan más complejos y sugerentes. Casi todos los aspectos, desde la coherencia de los gráficos hasta el nuevo sistema de juego, están encaminados a destacar el papel de los personajes dentro de la trama y a hacer que parezcan unos seres de carne y hueso. Esto es un planteamiento muy ambicioso y de una madurez atípica en los videojuegos, y demuestra más que ninguna otra cosa el dominio de Square en el arte de narrar una historia. Uno realmente acaba inmerso en las relaciones entre los personajes y, al igual que sucedería en un buen libro o una buena película, acabas *preocupándote* por lo que les pueda ocurrir.

Todo ello no significa que *Final Fantasy VIII* carezca de envergadura, ni mucho menos. De hecho el argumento es, si cabe, incluso más épico que el de *Final Fantasy VII*. Pero esta historia de ritmo perfecto y trazos maestros avanza gracias a los propios personajes (su pasado, su personalidad, sus acciones y sus decisiones), y no a remolque de los sucesos que les rodean. En *Final Fantasy VIII*, los personajes conducen el argumento, en vez de verse conducidos por él, por lo que la historia resulta más conmovedora. Uno realmente siente cómo los personajes influyen en los acontecimientos y los determinan, con lo que acabas por adentrarte más en la historia que en ninguno de los anteriores *FF*. Es un resultado asombroso que supone un nuevo hito en el aspecto narrativo de los videojuegos.

La combinación, pues, de los impresionantes gráficos, el flexible y sugerente sistema de juego y la cautivadora y sofisticada trama, hacen de *Final Fantasy VIII* toda una obra maestra.

Con todo, hay algunos problemas. A pesar de los esfuerzos de los tutoriales internos del juego y la gran variedad de opciones (que te permiten determinar los poderes y habilidades de tus personajes), la complejidad del sistema de juego lo convierte en un título más apto para los jugadores de RPGs más experimentados que para un jugador novel. No obstante, si has probado *FFVII*, no te será difícil acostumbrarte a *FFVIII* al cabo de unas pocas horas. Pero mejor sería que hubieses probado algo más complejo, como *Castlevania: Simphony of the Night*.

Además, a causa de sus innovadoras ideas y su enorme profundidad, hay algunos elementos cuestionables en el diseño del juego. Nos estamos refiriendo especialmente al sistema de «Extraer». Aunque se ha diseñado claramente con la intención, al menos en parte, de hacer de los hechizos un recurso que hay que atesorar y emplear con mucho celo, sólo lo consigue parcialmente. Si bien difícilmente se consiguen los hechizos más potentes (normalmente, sólo disponen de ellos los jefes y otros monstruos poderosos), resulta mucho más sencillo acumular una gran cantidad de los sortilegios más comunes. Lo único que hay que hacer es equipar a tus personajes con el comando «Extraer» y encontrar un monstruo razonablemente debilucho que tenga el tipo de magia que buscas (lo cual no es difícil, ya que los encuentros aleatorios son bastante frecuentes). Después de eso, sólo tienes que pasarte unos cuantos asaltos de combate sustrayéndole magia continuamente hasta que todos tus personajes estén al máximo. Es una manera bastante aburrida de proceder, pero no lleva mucho

LOS PERSONAJES INFLUYEN EN LOS ACONTECIMIENTOS Y LOS DETERMINA[N] DE FORMA QUE TE SUMERGES CADA VEZ MÁS EN LA HISTORIA.

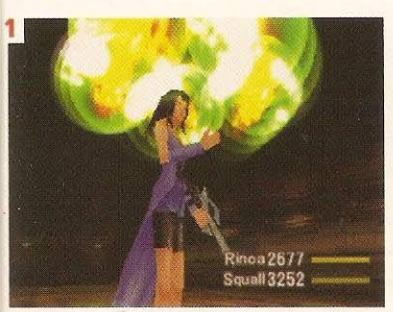


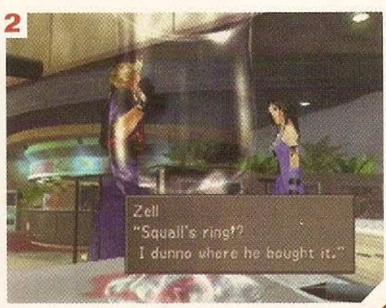


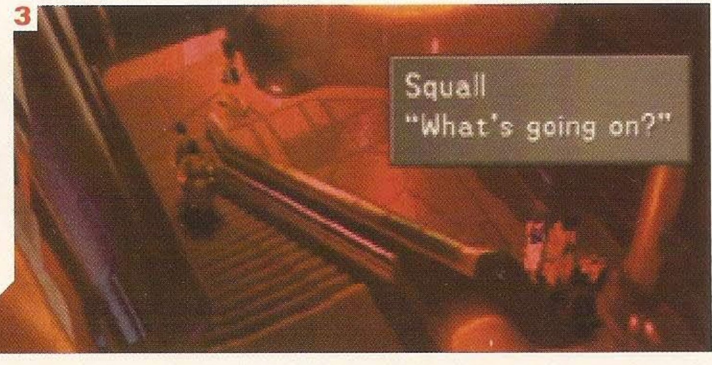


[1 - 3] Por si no tuvieras bastante faena ya, encima la gente te contrata para lucha[r]

Final Fantasy VIII







[1] La despreocupada Rinoa no es todo lo que parece... [2] ...y su relación con Squall es una parte esencial de la historia. [3] Sabrás lo que se siente.

tiempo y las ventajas, sobre todo en las primeras fases del juego, la hacen muy recomendable. Square podría haber evitado fácilmente esto limitando el número de sortilegios que se pueden extraer a un determinado monstruo, o incluso permitiendo robarle sólo una vez a cada uno, un elemento que hubiera ayudado a aumentar la dificultad del juego.

Después está el sistema gráfico que, como hemos dicho antes, esta vez se basa en *texture mapping* y no en Gouraud para representar a los personajes. Esto hace que se vean algo pixelados y que los polígonos tiemblen un poco cuando la cámara está muy cerca. Los monstruos tampoco son tan reales como lo eran en *FFVII*, aunque sí mucho más detallados. Suponemos que Square ha recurrido al *texture mapping* para soportar más personajes en pantalla, porque requiere menos trabajo de la consola, pero el aspecto de las cosas no es igual.

Otra cosilla que falla es el sonido. O, mejor dicho, la música. A pesar de que hay algunas melodías bastante logradas, en su mayor parte la banda sonora de *Final Fantasy VIII* es monótona y deslucida si la comparamos con los impresionantes avances en las secuencias de vídeo, el sistema de juego y la historia. Para ser justos, en otro juego incluso la pieza menos lograda no hubiera sonado mal, pero dada la excelencia de *FFVIII* en todos los otros campos y su merecida reputación en asuntos de sonido, no deja de ser un ligero pinchazo. La misma melodía, de uno o dos minutos, puede estar sonando repetidamente durante una hora, hasta que tu cerebro está a punto de estallar. Y el hecho de que, como en tantos otros juegos japoneses, la música no se pueda desactivar, no hace más que acentuar este defecto.

Por otro lado, sin embargo, Square parece haber aprendido la lección de *Final Fantasy VII*, que adolecía de una excesiva sencillez por lo que acababa siendo más una «experiencia» que un juego en sí. *Final Fantasy VIII*, por suerte, es bastante más complejo, y hasta los roleros más veteranos contemplarán en algún momento la pantalla de «Game Over» (al menos, hasta que se acostumbren a las complejidades del sistema de juego). Esto se ha conseguido gracias a los monstruos y enemigos, cuya fortaleza es proporcional a la de tus personajes. De esta forma, los combates siempre suponen un mínimo riesgo. Aun así, no es uno de los juegos más difíciles que hemos visto si se lo compara con otros títulos para PlayStation (incluso otros RPGs), pero al menos la jugabilidad supone un reto y al mismo tiempo no dejas de disfrutar de una historia increíblemente entretenida.

LOS IMPRESIONANTES GRÁFICOS, EL FLEXIBLE SISTEMA DE JUEGO Y LA CAUTIVADORA Y SOFISTICADA TRAMA HACEN DE FFVIII TODA UNA OBRA MAESTRA.

Así pues, a pesar de algunas minucias, *Final Fantasy VIII* supone un logro impresionante. Es un juego inmenso en todos los sentidos y, aunque ocupa nada más y nada menos que cuatro CD, al final acabarás preguntándote cómo demonios han podido embutirlo todo ahí. Para sacarle el máximo partido a este título necesitarás una enorme inversión de tiempo y energía, pero cada segundo que pases con él te hará disfrutar como nunca. Y no es que nos repitamos, es que Square ha logrado lo imposible: mejorar lo sublime.







[1 - 3] A lo largo del juego, Square nunca pierde la ocasión para convertir un simple cambio de localización en una escena sensacional.

EL FUTURO DE FINAL FANTASY

Uno de los hechos más sorprendentes de *Final Fantasy VIII* es que, según los últimos rumores, no va a ser el último de la serie para PlayStation. A pesar de que el lanzamiento en Japón de PlayStation2 tendrá lugar dentro de pocos meses, parece ser que Square tiene la intención de producir *Final Fantasy IX* para la actual PlayStation, con lo que *Final Fantasy X* será el primero de la serie para la nueva consola de Sony. ¿Podrá Square superar algo como *Final Fantasy VIII* en PlayStation? Eso mismo pensamos de *FFVII*, y mira...

Por otro lado, *Final Fantasy VII* pareció demostrar que Square obró correctamente al tomárselo con calma con la primera edición para PlayStation de la serie, y tal vez eso es lo que intentará hacer con la PlayStation2: esperar a ver qué ofrecen los demás y tomarse su tiempo para acostumbrarse a la nueva máquina en lugar de lanzarse a por todas.

Sin duda, teniendo en cuenta la extraordinaria capacidad que hemos podido ver en la sucesora de la PlayStation y la forma en que Square ha sabido sacarle tanto jugo a la consola original, resulta estremecedor siquiera imaginar qué será capaz de conseguir esta compañía con la PlayStation2. Quizá sea mejor para todos nosotros que nos esperemos un poquito y nos acostumbremos a ver de qué es capaz la nueva PlayStation antes de que venga Square y nos deje boquiabiertos...

Alternativas...

Final Fantasy VIII	10/10	PSMag35
Final Fantasy VII	10/10	PSMag12
WildArms	9/10	PSMag23
Alundra	9/10 P	SMag19
Suikoden	7/10 P	SMag3

VEREDICTO

GRÁFICOS	Asombrosos, aun sin Gouraud	10
ACCIÓN	Flexible, sofisticada y con un intrincado argumento	9
ADICTIVIDAD	El juego más largo que hayas probado nunca	10

El mejor juego de la serie *Final Fantasy* hasta el momento, lo que sin duda lo convierte en uno de los mejores títulos para PlayStation jamás creados.

10 SOBRE 10

UNA AVENTURA

NIGMÁTICA

Emprende una misteriosa aventura hacia el país del Sol Naciente, donde descubrirás algunos de los juegos de rol más exóticos de cuantos han existido jamás. Por desgracia, estos RPGs, ejemplos primorosos del más arcano de los pasatiempos, están destinados a quedar arrinconados como viejas joyas, ya que su fecha de aparición en Occidente queda en manos de los caprichosos hados del destino. *PSMag* te muestra todo lo que te estás perdiendo...

Hace años que nos perdemos algunos de los mejores videojuegos que se han hecho nunca. En Japón, hogar adoptivo de la consola, los juegos de rol (RPGs) han sido durante mucho tiempo uno de los géneros más populares y exitosos en un mercado caracterizado por su alta competitividad. Las series que han logrado arraigar cuentan con cientos de miles de seguidores que rozan el fanatismo.

Y no sin razón. Los mejores RPGs japoneses son realmente asombrosos en su profundidad, envergadura y jugabilidad. Cada uno de ellos ofrece cerca de 100 horas de juego continuado y consiguen reunir todos los aspectos que convierten un simple juego en una obra maestra: gráficos bien diseñados, tramas detalladas, historias muy imaginativas, una gran profundidad y una jugabilidad cautivadora. Su mezcla de exploración, interacción con los personajes, desarrollo de la trama, gestión de los recursos, planificación, táctica, estrategia, puzzles y elementos arcade claramente anticuados les aporta una gran diversidad y los hace terriblemente adictivos. De esta forma se consiguen algunos de los mejores videojuegos que se han hecho nunca.

Y sin embargo, pocos llegan aquí, a pesar de que muchos se traducen al inglés para su distribución en Estados Unidos. Por alguna ignota razón, los distribuidores parecen haber decidido que los RPGs no triunfarían en nuestro país.

Poco a poco, las cosas están empezando a cambiar, gracias sobre todo al amo y señor de los juegos de rol en Japón, Square. Algunos creyeron que su decisión de lanzar una versión en inglés de *Final Fantasy VII* era una soberana tontería, pero su enorme éxito demostró cuán equivocados estaban.

Pero, aunque las colosales ventas de *FFVII* han propiciado un ligero goteo de lanzamientos de RPGs, algunos de los mejores y más importantes aún están por llegar (desde entonces, Square ha publicado tres RPGs impresionantes y ninguno de ellos ha llegado a Europa). He aquí cinco juegos que tal vez nunca tengas el placer de probar...





Xenogears, con un mundo enorme y unas batallas asombrosas, es un juego espléndido.

XENOGEARS

SQUARE

Sin duda el maestro de los RPGs ha estado ocupado desde que publicó *Final Fantasy VII*. Aparte de trabajar en el ansiado *Final Fantasy VIII*, Square ha producido tres grandes éxitos (al menos en Japón), y un montón de subproductos y títulos menores. De momento, sin embargo, por aquí no hemos visto ninguno de ellos.

De los tres grandes lanzamientos, *Xenogears* es quizá el mejor (los otros dos son *Final Fantasy Tactics* y *Parasite Eve*). Este juego, compuesto por dos CDs, está situado en un mundo devastado por la guerra en el que dos naciones luchan para alzarse con el dominio total empleando unas antiguas reliquias de un periodo anterior: unos enormes robots de combate conocidos como los *Gears*.

Tú, en el papel de Fei Fong Wong, un joven que no recuerda nada de su pasado, te ves inmerso en medio de esta colosal batalla y de los siniestros planes que se esconden detrás. Para resolver el misterio de tu identidad, deberás viajar a lo largo de este ancho mundo y combatir contra aquellos que pretenden doblegar tu extraño poder.

Xenogears, el juego más ambicioso y complejo de Square desde *Final Fantasy VII*, es uno de los mejores RPGs japoneses hasta el momento. Presenta un inmenso mundo que explorar, un sinfín de personajes (tanto héroes como villanos), un detallado sistema de lucha con una interfaz de combate única, y una ingeniosa trama llena de giros argumentales que te mantiene en ascuas en todo momento. Justo cuando crees que ya sabes de qué va la cosa, surge algo nuevo e inesperado. También es uno de los títulos más atmosféricos de Square, ya que el jugador tiene la sensación de estar formando parte de una colosal película *anime*.

El único punto cuestionable de *Xenogears* son sus gráficos, cuya calidad es muy variable. De hecho, aunque la calidad general es bastante alta, hay algunos momentos menos logrados. A pesar de todo, sigue siendo otra obra maestra del amo y señor del género. En resumidas cuentas, ¡hay que lanzar este juego en España!



La influencia del manga en *Xenogears* es bastante evidente.

¿Qué probabilidades hay?
Algunas más de las que había hace unos meses, ya que se ha confirmado que Square finalmente ha decidido montar una sucursal europea en Londres, lo que debería abrir el camino para muchos títulos (al menos en su versión inglesa, algo más asequible para los que no entendemos ni papa de japonés). De hecho, el juego ya se ha traducido para su versión en Estados Unidos, así que, con un poco de suerte, *Xenogears* —y esperemos que también *Final Fantasy Tactics* y *Parasite Eve*— podrá ver la luz en Europa en algún momento del nuevo milenio...



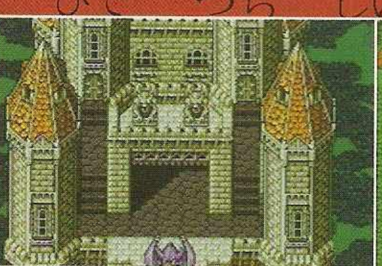
Sin duda, *Xenogears* es el mejor juego de Square desde *FFVII*.

SQUARE EL REY DE LA CASA

La casa de juegos Square es una de las compañías con más éxito en la industria de la consola, y especialmente en el ámbito de los RPGs. Su serie *Final Fantasy* es una de las más vendidas en la historia de los videojuegos, pero Square no siempre ha sido la rentable y creativa compañía que es hoy.

A finales de los 80, Square intentaba ganarse un nombre en el mercado de las consolas de 8 bits, pero las cosas no le iban muy bien. Fue el éxito sin precedentes de *Final Fantasy* lo que salvó a Square de la bancarrota, por lo que la compañía decidió apuntarse al nuevo género. Al combinar una excelencia técnica con un diseño espléndido, unos personajes geniales y un argumento intrincado, Square empezó a ganarse la fama de ser el dueño y señor de los juegos de rol.

La decisión de Square de lanzar *Final Fantasy VII* en Europa y las enormes ventas resultantes, son las principales razones por las que podremos llegar a ver algunos de los mejores RPGs japoneses. Pero ahora incluso Square nos ha dejado tirados al decidir no publicar *Final Fantasy Tactics* o *Xenogears* por estos lares. Sin embargo, hay copiosos indicios que parecen señalar que finalmente *Parasite Eve* verá la luz en Europa. Y adivina quiénes han sido los primeros en enterarse...





Tal vez los gráficos de *FFV* no sean muy espectaculares, pero las secuencias de vídeo, la historia y el sistema de juego son magníficos.

FINAL FANTASY V

SQUARE

Raíz de las fenomenales ventas de *Final Fantasy VII*, quizá era inevitable que Square echara mano de los anteriores juegos de la serie y los importara a PlayStation. Hasta ahora, se han convertido *FFV* y *FFIV* para los usuarios japoneses, y se espera que el *VI* salga en marzo, junto con un lote de edición limitada que incluirá los tres primeros juegos. Hay rumores de que esta recopilación también se lanzará en Estados Unidos.

Sin embargo, *Final Fantasy V* tiene un especial interés para el mercado anglosajón y europeo por extensión, ya que fue uno de los episodios que, por alguna razón, no se llegó a publicar en su versión europea para la consola Super Nintendo. El hecho de que el tenebroso y maduro *Final Fantasy V* sea considerado por muchos de los fans de la serie como el mejor de los tres de SNES sólo hizo que la decisión de no lanzarlo resultara todavía más fastidiosa.

La versión para PlayStation de *Final Fantasy V* está importada directamente del original de 16 bits. Los gráficos y el sonido permanecen intactos y sólo se han añadido algunas secuencias de vídeo nuevas (que poco tienen que envidiar a las de *FFVII*, te lo creas o no). Pero, sobre todo, la calidad del juego queda demostrada por el hecho de que, a pesar de su primitivo aspecto según los parámetros actuales, siga siendo tan absorbente y entretenido como cuando apareció.

¿Qué probabilidades hay?
Con el éxito a escala mundial de *Final Fantasy VII*, está claro que mucha gente querrá probar los títulos anteriores. Sobre todo, a muchos se les hace la boca agua sólo de pensar que finalmente pueda aparecer *Final Fantasy V* (si no en castellano, al menos en la lengua de Su Más Comprensible Majestad). Ahora que Square va a montar unas oficinas en Europa, las probabilidades son mayores que nunca, especialmente para aquellos juegos que ya tienen su lanzamiento previsto en Estados Unidos.

TALES OF DESTINY

NAMCO

Sí, los juegos de rol son tan populares en Japón que incluso el rey de los arcades se ha puesto manos a la obra. La secuela del popular título *Tales of Phantasia* para Nintendo es *Tales of Destiny*, el primer RPG de Namco para PlayStation.

El juego está situado en una tierra mágica y en él encarnas a Stahn Aileron, un jovenzuelo en busca de aventuras que acaba topándose con algo que le va grande: una colosal epopeya para salvar al mundo. Desde sus más modestos inicios como polizón en la inmensa aeronave Draconis, deberás guiar a Stahn por numerosas aventuras y peripecias sin fin, ayudado por un creciente grupo de compañeros que se van apuntando a la movida.

En cierto modo, *Tales of Destiny* es lo que se podría considerar como el típico juego de rol japonés: la ambientación está basada en un mundo de fantasía, en el que la magia toma el lugar de la tecnología; la mayor parte de la exploración y la acción tiene lugar sobre unos fondos bidimensionales de acabado exquisito, muy parecidos a los de *Wild Arms*, *Alundra* y los *Zelda* anteriores a *Ocarina of Time* (el de N64); y los innumerables puzzles hacen uso de placas que se mueven al apretarlas, objetos desplazables y las consabidas palancas, entre otros muchos artilugios.

Pero donde el juego se diferencia del resto es en el «Sistema de Combate Lineal Mejorado» (sólo por el nombrecito, ya merece la pena probarlo, ¿eh?), que se utiliza en los enfrentamientos. Estos suceden en tiempo real, y combinan la típica lucha a base de menús que es frecuente en la mayoría de RPGs japoneses con la acción arcade tipo *beat 'em up*, al estilo *Street Fighter*. Desplegar el menú para efectuar sortilegios, usar las habilidades especiales y controlar la estrategia ralentiza un poco la acción, pero la lucha en sí se realiza con una serie de botones y combinaciones. Con todo, *Tales of Destiny* es un RPG sólido y muy inspirado. El argumento no es muy original y el diseño del juego se basa en la escuela de pensamiento del «Si no está roto, no lo arregles», ya que hace buen uso de ideas y conceptos probados con anterioridad. No obstante, ofrece más de 40 horas de entretenida acción repleta de espadas y brujería. Jugar con él es un auténtico placer que nadie debería perderse.







Los fans de *Alundra* y *Wild Arms* se sentirán como en casa con *Tales of Destiny*, si es que alguna vez se llega a publicar aquí...

¿Qué probabilidades hay?

Por suerte, *Tales of Destiny* se ha traducido recientemente al inglés para su lanzamiento en Estados Unidos, por lo que Namco sólo tendría que convertir la versión NTSC a PAL para poderlo disfrutar por estos andurriales. Otra cosa sería convencer a Sony de que lo tradujera al castellano... Pero aun en inglés, sería genial tenerlo aquí. Además, Sony ha editado muchos de los juegos de Namco en España, como el reciente *Pac-Man World*, y la compañía ha confirmado hace poco que va a lanzar los últimos juegos de culto japoneses: *Destrega* y *Legends of Legaia*. *Tales of Destiny* tal vez también pueda apuntarse al carro.



Los gráficos no son revolucionarios, pero los acabados son estupendos.



Al principio cuesta sumergirse en la historia, pero *Star Ocean* tiene un aspecto sublime y una jugabilidad fascinante.

STAR OCEAN: THE SECOND STORY

ENIX

Aunque la serie de *Final Fantasy* ha convertido a Square en el amo indiscutible de los juegos de rol en todo el mundo, existen ciertos elementos irreductibles que se niegan a entregarle el trono sin oponer resistencia allá en su Japón natal. Sin duda, el principal competidor y uno de los más famosos es Enix, y su serie *Dragon Quest* ha sido durante mucho tiempo el principal rival de *Final Fantasy*. A pesar de que el largamente esperado *Dragon Quest VII* —un juego que muchos opinan le hará sudar la camiseta a *FFVIII*— aún está por terminar, Enix ya ha producido varios RPGs para PlayStation. Entre ellos, *Star Ocean: The Second Story* figura entre los mejores.

Tratándose de un RPG japonés, resulta curioso que *Star Ocean* sea un juego de ciencia-ficción pura, que de hecho le debe más a la opereta espacial (sobre todo a *Star Trek*) que al manga y los *animes*. El resultado rebosa por los cuatro costados la experiencia y destreza de Enix a la hora de crear un juego de rol excelente. Es hábil y elegante, con unos gráficos soberbios que a menudo nada tienen que envidiar a los de *FFVII*.

Star Ocean también tiene un interesante sistema de juego basado en las habilidades, un sistema de combate único que queda a medio camino entre *Xenogears* y *Tales of Destiny*, y un argumento complejo y atractivo. Lo más objetable es tal vez que al principio cuesta un poco sumergirse en la historia. Aparte de eso, es un juego estupendo.

¿Qué posibilidades hay?

Por desgracia, parece haber pocas probabilidades de que *Star Ocean: The Second Story* llegue a ver la luz en Europa. A pesar de que la ambientación inspirada en *Star Trek* facilitaría las cosas para los usuarios occidentales, ya que lo apreciarían con mucha más facilidad que otros juegos japoneses mucho más oscurantistas, ni tan siquiera ha aparecido en Estados Unidos y encima Enix no tiene planes para traducirlo al inglés (por lo tanto, ni en sueños al castellano). Además, son muy pocos los juegos de Enix que salen de Japón. Pan y agua, qué se le va a hacer...







Mira atentamente estas capturas: puede que sean lo único que llegues a contemplar de *Star Ocean*.

TAIL CONCERTO

BANDAI

La popularidad de los juegos de rol en Japón es tanta que su influencia ha alcanzado toda la industria del juego de ese país. Cada vez más diseñadores de juegos están incorporando ideas y conceptos de los RPGs a otros géneros, y títulos como *Resident Evil* y *Metal Gear Solid* tienen muchos elementos inspirados en ellos. *Tail Concerto*, de Bandai, es uno de estos ejemplos: una aventura en 3-D con diversos temas y conceptos de fondo que posiblemente se asocian más con los juegos de rol.

El juego está situado en un extravagante mundo, de aire inconfundiblemente manga, en el que perros y gatos dotados de inteligencia luchan por hacerse con el poder en medio de un bonito y encantador paisaje de ciudades flotantes y artilugios mecánicos. El jugador interpreta el papel de Waffle, un heroico policía canino que se dispone a luchar para mantener a salvo su sociedad perruna de los maquiavélicos planes de los gatos. Esto implica vagar por una serie de entornos en 3-D con diseños encantadores montado en una máquina de combate, impartiendo rauda justicia a cualquier gato que se cruce en su camino.

Tail Concerto cae de pleno en esa categoría de juegos tan curiosa y maravillosa que únicamente pueden verse en Japón. Tan sólo a los programadores y artistas japoneses se les puede haber ocurrido un mundo tan insólito y peculiar, y el juego está repleto del extraño y a veces incomprensible humor nipón.

La influencia de los RPGs en *Tail Concerto* es evidente en el desarrollo de la historia. También está presente en el enfoque tan adulto a la hora de tratar temas como el racismo o el fanatismo que se esconden bajo su pintoresco exterior, y en muchos aspectos de la acción. La propia jugabilidad abarca desde el agarrar cajas y lanzarlas hasta el incremento gradual de las habilidades de Waffle, al estilo *Zelda*.

¿Qué posibilidades hay? Lamentablemente, a pesar de que algunos periodistas han afirmado que es mejor incluso que *Metal Gear Solid*, Bandai aún no ha anunciado qué planes tiene para el lanzamiento en Estados Unidos de *Tail Concerto*. Y, como todos sabemos, si un juego japonés no llega a los Estados Unidos, las probabilidades de que llegue a Europa se cuentan con decimales.









Aunque básicamente se trata de una aventura en 3-D, *Tail Concerto* rebosa elementos del rol por los cuatros costados, además de contar con unos gráficos estupendos y una jugabilidad vertiginosa.





Bonito y extravagante, *Tail Concerto* es divertido y simple a la vez.

LA HISTORIA DE LOS JUEGOS DE ROL

¿De dónde caray vienen los juegos de rol? Uno podría llegar a afirmar que casi todos los juegos son juegos de rol, puesto que en cualquiera de ellos el jugador debe adoptar el papel de un personaje, pero los RPGs tal como los conocemos se remontan a 1971, con un grupo de estadounidenses aficionados a los *wargames* históricos.

Estos tipos llegaron un día al sótano de un amigo suyo esperando pasar una divertida tarde moviendo tropas de pequeñas figuritas por un tablero y lanzando dados y, en vez de ello, se encontraron jugando a un juego de fantasía en el que había dragones, elfos y enanos. Cada jugador controlaba a un solo personaje en vez de llevar regimientos enteros.

Después de probarlo durante tres años, dos de ellos [Dave Arneson y Gary Gygax] publicaron las reglas en 1974, titulándolo *Dungeons & Dragons* [aquí también conocido como *Dragones y Mazmorras*]. Con él se había gestado felizmente el nacimiento de lo que se conoce como juegos de rol hoy en día.

A medida que la popularidad del juego se extendió por Estados Unidos, otros jugadores adaptaron reglas o diseñaron sus propios sistemas para cubrir diferentes gustos y géneros. Con la aparición de nuevas ediciones de *D&D*, también lo hicieron nuevos juegos, entre los cuales cabría destacar *El Señor de los Anillos*, la adaptación de la novela de J.R.R. Tolkien. Luego, cuando aparecieron los primeros PC a principios de los 80, sólo fue cuestión de tiempo el que algún listillo decidiera combinar los combates y el desarrollo de los personajes de los juegos de rol de lápiz y papel con la aventura informática basada en textos que actualmente conocemos. Y así se crearon los primeros RPGs para ordenador.

Mientras tanto, el rol había empezado a cuajar en Japón. A pesar del hecho de que todos los juegos de Estados Unidos se publicaban en inglés, un pequeño pero dedicado grupo de jugadores japoneses los tomó como referencia y los fundió con ideas y ambientaciones del manga y el *anime*. Cuando las primeras consolas de 8 bits se pusieron a la venta, los japoneses crearon sus propios RPGs informáticos por primera vez. Y el resto, como dicen, es historia...



MIENTRAS TANTO...

Por suerte, no todo son malas noticias para los aficionados al rol. Algunos RPGs excelentes han conseguido llegar hasta nuestras tiendas. Mientras esperas sentado a ver si alguno de los otros RPGs japoneses se deja ver por aquí, te mostramos algunos títulos que deberías incluir en tu cesta de la compra. Si quieres saber algo más sobre los nuevos juegos, ve a la página 8

MONSTERSEED

SunSoft

Monsterseed te invita a criar tus propios monstruitos, a los que luego enviarás a la batalla en tu lugar. La exploración del entorno te reportará algún que otro huevo que, incubado con cariño (y con algunas dosis de productos químicos), engendrará una poderosa criatura dispuesta a obedecer tus órdenes.

Aparte del gancho que esto pueda tener, *Monsterseed* constituye una experiencia más bien pobre, con demasiado vagabundeo y poca interacción. Sin embargo, a pesar de sus defectos, ofrece una curiosa visión del imaginario colectivo japonés.

6/10 **(PrePlay en PSMag27)**



LEGEND OF KARTIA

Konami

Legend of Kartia no pretende ser original, pero es una buena muestra del RPG tradicional. Es de agradecer que en este juego puedas elegir entre ser un chico o una chica, con quien te adentrarás en una historia de profecías sobre fortalezas malditas.

Los combates siguen un sistema de turnos donde los monstruos van aumentando de número, por lo que acaban convirtiéndose en verdaderas batallas campales, muy distintas a los enfrentamientos rápidos de *FF*. No es que este juego vaya a fundir tu procesador gráfico, pero seguro que te mantiene absorto un buen rato.

6/10 **(PrePlay en PSMag31)**

GRANSTREAM SAGA

Sony

Granstream Saga aprovecha las virtudes de la gris y el linaje de los RPGs para ofrecer una perspectiva distinta: aquí, la cámara cenital y de perspectiva plana que tanto pudimos admirar en los juegos de antaño deja paso a una gran variedad de ángulos y a unos personajes en 3-D.

Los entornos en 3-D permiten que veas acercarse a los enemigos, con lo que tienes la opción de quedarte y luchar o huir. Los enfrentamientos se basan más que nada en darle al botón para blandir la espada, y no en una selección de opciones de una lista, de forma que resultan más dinámicos.

6/10 **PSMag28**

AZURE DREAMS

Konami

Al igual que *Vandal Hearts*, este título no es lo que la mayoría de personas que han jugado a *FF* llamarían un RPG. Pero de los diez títulos que aquí te mostramos, es el que más se acerca al conglomerado de características y puntos que sirven de base a juegos como *D&D* en su versión lápiz-y-papel.

Aquí, la PlayStation se convierte en tu Amo del Calabozo, creando para ti 99 pisos que explorar en la Torre del Monstruo, un legendario centro de riquezas y peligros. Cada nivel contiene poderosos monstruos, equipo y oro, y los pisos cambian cada vez que juegas, por lo que cada partida es distinta.

7/10 **PSMag23**

WILD ARMS

Sonu

Este título combina varios géneros con igual aplomo, por mucho que le falte toda la pirotecnia que ostentan sus rivales de *Final Fantasy*. La historia, en la que tres jóvenes aventureros luchan para evitar la liberación de un maligno Señor de los Demonios, discurre entre la cámara cenital para la exploración y la perspectiva en 3-D para los combates.

Lo que distingue a *Wild Arms* de otros RPGs menores es la imaginación con que se han abordado incluso los elementos más básicos. Durante la aventura, podrás jugar con los tres personajes, reuniéndolos y cambiando de uno a otro.

9/10 **PSMag23**

BREATH OF FIRE III

Infogrames

Breath of Fire también es una serie que ya funcionaba antes de su aparición para PlayStation. La tercera parte es el único episodio disponible para la consola de Sony. El juego mezcla varios géneros con una historia de calado épico, y resulta a la vez entretenida y gratificante.

En ella encarnas a un dragón huérfano con forma humana que busca respuestas que le ayuden a esclarecer su misterioso pasado. Para lograrlo deberas hacer de todo, y al mismo tiempo sufrir en tus carnes la curiosa mezcla de gráficos manga y chistes verdes que tanto divierten a los japoneses.

8/10 **PSMag21**



ADVENTURES OF ALUNDRA

Psygnosis

Este título supone un enfoque bastante innovador en los RPGs: todo el juego está hecho con la misma cámara cenital, y todos los enfrentamientos y diálogos tienen lugar bajo esta perspectiva. Con todo, el nivel de implicación con la historia es muy palpable. El planteamiento no carece de cierto atractivo, y aunque los gráficos de perspectiva plana resulten algo primitivos para la PlayStation, siempre son divertidos y te ayudan a moverte con facilidad por una trama que te permite explorar unos paisajes de ensueño. Quizás por eso mucha gente opina que es mejor que *FFVII*, ¿tú qué dices?

9/10 **PSMag19**



FINAL FANTASY VII

SCEE

Esta epopeya de 3 CDs ha cambiado la forma de entender los RPGs, y ahora que ha salido para Platinum es toda una ganga que no te puedes perder. Un verdadero *tour de force*. *Final Fantasy VII* ofrece una espléndida animación tridimensional en escenarios en 2-D maravillosos. No obstante, bajo toda esta máscara técnica, *FFVII* es un RPG muy tradicional, pero la calidad de la presentación y su narrativa distancian este título de sus predecesores y sus perseguidores. Es una de las experiencias más gratas que podrías vivir con tu consola... Pero bueno, seguro que ya lo sabías.

10/10 **PSMag12**



VANDAL HEARTS

Konami

Vandal Hearts tampoco es exactamente lo que se conoce por un RPG, ya que se centra en unos combates que tienen más en cuenta las tácticas y armas empleadas. Sin embargo, el argumento del juego y su dependencia de lo bélico lo convierten en un juego que sólo te gustará si crees que lo mejor de *Final Fantasy* son los enfrentamientos.

Vandal Hearts es, por encima de todo, muy japonés, y supone una experiencia más enriquecedora de lo que su sistema —tan orientado a las batallas— podría sugerir. Además, bajo toda esta capa de acción subyace un cierto fondo moral.

9/10 **PSMag7**



SUIKODEN

Konami

Suikoden fue uno de los primeros RPGs en aparecer en Europa, y aún vale la pena echarle un vistazo. Su argumento decididamente encantador y su gran reparto harán que pases por alto los posibles reproches hacia sus gráficos o incluso a la tipografía empleada.

Al igual que otros RPGs de estilo clásico, *Suikoden* transcurre entre las batallas en 3-D y un entorno más interactivo. Tu misión consistirá en reunir un ejército para liberar a tu país de la tiranía, y tu éxito se irá reflejando en el tamaño de tus tropas. Seguro que acabas el juego creyendo que conoces a todos y cada uno de los guerreros, tal es la personalidad de *Suikoden*.

7/10 **PSMag3**



ÉRASE UNA VEZ UN TIPO LLAMADO CLOUD, ¿VALE? VALE. ¡PUES RESULTA QUE ESTE TIPO ACABÓ PROTAGONIZANDO EL JUEGO MÁS VENDIDO DE TODOS LOS TIEMPOS! AQUÍ TIENES LA SOLUCIÓN A FFVII. SIN DUDA ERES UN TÍO CON SUERTE.

FINAL FANTASY VII

(A) CENTRAL ELÉCTRICA DE MAKORO

Ítems en esta zona: Poción x3, Cola de Fénix, Materia para Recuperar, Rifle de Asalto.

Cuando el juego empieza, tienes tres Pociones, una Cola de Fénix y un Éter. Sin embargo, no te podrás equipar con Materia hasta que llegues a la sección (B). Cuando te bajes del tren, revisa dos veces el cuerpo del guardia que te queda más cerca para hacerte con las dos Pociones que lleva. Luego dirígete al norte, aunque no tardarás en ser atacado por algunos guardias. Deshazte de ellos con la espada (quizás consigas una Poción al cargártelos) y luego ve a la izquierda para salir fuera. Ahora, habla con tus compañeros de equipo (Biggs, Wedge y Jesse) y luego nómbrate a ti y a Barett. Dirígete a la puerta noroeste y luego a la estancia siguiente para acceder al núcleo de la central eléctrica.

Habla con Barett (que se unirá a ti) y luego dile a todos los miembros de Avalancha que abran las puertas. Una vez abierta la segunda puerta, dirígete a la derecha para entrar en otra estancia en la que hay un cofre del tesoro (Cola de Fénix). Entonces, retrocede y métete en el ascensor (aunque tendrás que hablar con Jesse antes). Pulsa el botón de la flecha para activarlo.

Empieza a bajar por las escaleras y cruza la puerta de tu izquierda. Luego sigue a Jesse y desciende por la escalera de mano. Cuando se detenga, registra la zona que le queda delante en busca de una Poción (la visibilidad será mala por culpa del vapor). Desciende por las tuberías, baja por la escalera de mano cercana y fíjate en el Punto para Guardar antes de dirigirte al pasillo. Recoge la Materia para Recuperar del suelo en la siguiente zona y pon la bomba. Oirás el sonido de una alarma y tendrás que enfrentarte al jefe: una enorme máquina parecida a un escorpión...

TRUCOS PARA EL JEFE:

La magia Sandara de Cloud es un buen recurso contra el jefe. No te preocupes por su rayo con forma de infinito y haz que ataque Barett. Cuando le hayas dado una buena tunda, el jefe empezará a temblar y Cloud hablará con Barett. A partir de entonces, no ataques al jefe, sino que dedícate a curarte o simplemente a esperar a que te ataque él. Si intentas atacarle durante este momento, el jefe te responderá con una descarga de rayo láser lanzada con la cola. Con unos cuantos golpes más cuando haya dejado de temblar, el jefe morirá y tú conseguirás un Rifle de Asalto.

Ahora tienes diez minutos para escapar de la central eléctrica. Dirígete al vestíbulo de la entrada en forma de T, donde te espera uno de los miembros de Avalancha. Habla con el miembro que te espera en lo alto de las escaleras, corre a ayudarle y luego sal. Asegúrate de equipar a Barett con la escopeta nueva que habrá recibido después de la batalla. Durante la huida, recuerda que tendrás que ordenarles a los otros miembros que abran las dos puertas.

(B) CIUDAD MIDGAR

Ítems en esta zona: Poción.

Cuando los miembros de Avalancha vuelen el pasillo, dirígete a las escaleras. Allí te encontrarás con Aerith, pero aún no se unirá a ti. Barett se ha ido, de modo que tendrás que enfrentarte a los enemigos tú solito. Hay una Poción al sudoeste de la estructura circular (cerca de las farolas). Dirígete al sur. Te encontrarás con unos guardias. Tienes dos opciones: o escapas corriendo, o luchas. Después de unos cuantos encuentros más, Cloud saltará sobre el tren que pasa y alcanzará al grupo Avalancha. Habla con ellos y luego ve hacia delante, desde donde saltarás a otra zona. Habla con la gente que te encuentres y un miembro —Jesse— te mostrará un plano de la central de Makoro en la pantalla del tren. Acércate a Barett y acabarás de camino a la base del grupo.

(C) BASE AVALANCHA

Ítems en esta zona: 1.500 gil, Materia de Afectar a Todo, Éter.

Ve hacia la izquierda y luego hacia arriba. Habla con el chico de la alambrada y después dirígete de nuevo a la izquierda (hay un Punto para Guardar cerca). Allí, habla con la gente y luego échale una ojeada al bar. En lo alto del edificio más elevado de la parte sudeste hay una habitación: el chico que te encontrarás te dejará pasar la noche por diez gil.

En el bar te encuentras con Tifa, que también es miembro de Avalancha; y con Marin, que supuestamente es la hija de Barett. Después de nombrar a Tifa, cuando haces ademán de marcharte, se presenta Barett y te muestra la base escondida bajo el bar. Habla con Tifa y después, cuando te encuentres con Barett a la mañana siguiente, te dará 1.500 gil. También encontrarás otro Punto para Guardar en el segundo piso del edificio alto, dentro de una enorme jaula. En esta estancia hay un hombre en el rincón de la derecha con Materia de Afectar a Todo a sus pies. Tómala y caerá un cofre que contiene Éter.

Puedes aprender algo sobre la mecánica del juego con la gente de esta estancia. Si compruebas el Menú Principal, verás que a esas alturas ya puedes utilizar la Materia y que Tifa se ha unido a tu equipo. Además, los dos edificios que el otro día estaban cerrados ahora ya están abiertos. En cuanto estés preparado, regresa a la estación de trenes para preparar la próxima misión de Avalancha. Si te apetece, puedes ir hacia la derecha para entrar en una terminal, aunque en realidad esto no resulta demasiado interesante.

(D) RETORNO A LA CENTRAL DE MAKORO

Ítems en esta zona: Éter x2, Poción, Tienda de Campaña, Pulsera de Titanio.

Súbete al tren. Cuando aparezca el temporizador después de hablar con Tifa, avanza de vagón en vagón hasta que Tifa salte del tren y síguela junto con Barett. Te encontrarás en una vía de tren subterránea. Si te diriges al sur, pasarás por la misma pantalla unas cinco o seis veces antes de toparte con un par de guardias con los que puedes luchar. Cuando se haya terminado la batalla, escoge la última opción para seguir luchando o la primera para escapar. Puedes librar la misma batalla una y otra vez, de modo que cuando estés harto de pelear sólo tienes que escoger la primera opción. Esta batalla es una buena oportunidad para hacer acopio de experiencia, gil y AP.

La otra opción es largarte de la batalla y dirigirte al norte, hasta una gran barrera verde, y bajar por la trampilla hacia el oeste (examínala y escoge la primera opción dos veces). Recoge el Éter en el pasaje contiguo, sube por las dos escaleras de mano y habla con el miembro de Avalancha de esta zona. Entonces sube por las escaleras que se encuentran junto a él y llegarás a una habitación en la que te espera Jesse. Toma la Poción que está a su lado y baja por la escalera situada al final de la parte izquierda de la estancia para llegar hasta una sala en la que encontrarás una Tienda de Campaña, un Punto para Guardar y a Biggs.

Sube por la escalera para llegar a la Central de Makoro. La estancia en la que te encuentras debe resultarte familiar. Deslízate por la tubería y dirígete de nuevo al núcleo de la central (donde pusiste la bomba la última vez). En cuanto Cloud manipule la maquinaria, vuelve a la sala grande, sube las escaleras y dirígete al ascensor. Esta vez para en otro piso. Hazte con el contenido del cofre del tesoro (Éter) y luego ve a la izquierda, en donde encontrarás tres paneles de control. No puedes usar los paneles si no has vuelto al núcleo de la central eléctrica, pero supongamos que lo has hecho ya: tienes que golpear un panel al mismo tiempo que Barett y Tifa golpean los otros (mediante el botón Círculo). Te resultará más fácil si en lugar de esperar a que levanten los brazos, golpeas el panel justo antes de que ellos lo hagan. Después, cruza la puerta abierta, donde hay un Punto para Guardar, y encamínate hacia el norte. Un grupo de guardias te parará en la sala en forma de T y luego te encontrarás con el presidente de Shin-Ra. De pronto aparecen un helicóptero y una máquina con aspecto de hidroala. El presidente de Shin-Ra huye en el helicóptero, pero la enorme máquina os ataca a ti y a tus compañeros...



TRUCOS PARA EL JEFE: AIR BUSTER

Esta máquina se encara (y ataca) a todo aquel que la golpea, de modo que si alguno de tus personajes está bajo de vida, colócalo lejos para que la máquina no se fije en él. Ten muchísimo cuidado con sus saltos repentinos y sus descargas, porque pueden hacerte mucho daño (aunque también aumentarán mucho tu Barra de Límite). Recuerda que incluso cuando esté de espaldas, puede atacarte con una ametralladora. Recurre a pociones y a la Materia de Recuperar para mantener tu nivel de HP, y usa el Trueno y



también los ataques de Sobrepasar el Límite para deshacerte de esta maldita máquina. Si te alzas con la victoria, recibirás un Brazalete de Titanio.

(E) SUBURBIOS DE LA CIUDAD DE MAKORO

Ítems en esta zona: Poción, Cola de Fénix, Materia de Protección, Éter.

Después de la batalla, el jefe explotará y el zambombazo lanzará a Cloud por los aires, fuera del camino. Cuando despiertes, te encontrarás en una iglesia. Aerith está contigo, de modo que puedes nombrarla después de hablar con ella varias veces. Poco después aparece Reno (de los Turcos, una banda de sicarios contratados por Shin-Ra) y algunos guardas. Mientras, en la sala de al lado, Aerith se cae mientras intenta escapar con Cloud.

Ahora tienes que escoger entre la opción de luchar con los guardias utilizando a Aerith o recurrir al lanzamiento de los barriles alineados encima contra las cabezas de los guardias (de todas formas, si pierdes sólo te quedará la opción de luchar con la ayuda de Aerith). Pero recuerda: Aerith empieza en la fila de detrás, de manera que para aumentar el Daño, debes hacer que se ponga delante escogiendo «Cambiar» al principio de cada batalla (pulsa izquierda y luego el botón Círculo).

Si te decides por la opción de los barriles, el orden correcto para lanzarlos es el siguiente: el barril situado más a la izquierda (de detrás), el situado más a la derecha (de detrás) y el situado más a la derecha (de delante). Sólo tienes que examinar cada barril y escoger la primera opción para lanzarlos. Es mejor recurrir a los barriles, porque así Aerith no tendrá que luchar con nadie.

Cuando te encuentres con Aerith en lo alto de la capilla, ésta se enganchará a Cloud. En la sala siguiente, súbete a la segunda viga de la izquierda y salta hacia el agujero del techo. Cuando tú y Aerith volváis al nivel del suelo, dirígete a la izquierda para encontrar un Punto para Guardar.

En dirección noroeste hay una ciudad. Asegúrate de encontrar al hombre en la tubería situada cerca de la entrada. Aquí hay unas cuantas tiendas, incluida una que vende Materia. Mucho más a la derecha encontrarás un camino que conduce a la casa de Aerith y a un jardín. Una vez hayas conocido a Erumina, la madre de Aerith, podrás pasar la noche aquí. A la mañana siguiente, busca entre el escritorio y la cama una Poción y una Cola de Fénix, baja a hurtadillas a la planta baja (o Aerith te hará volver a la cama) y márchate de la casa. Para que no te pillen en plena huida, no debes tocar las paredes ni correr. En el macizo más bajo de la parte derecha encontrarás una Materia de Protección y un Éter. Por si necesitas usarlo, recuerda que hay otro Punto para Guardar cerca de la casa de Aerith.

Abandona la ciudad y dirígete a la izquierda, hacia el agujero del muro. Aerith te estará esperando y se reunirá contigo aquí. En el siguiente paso, empieza yendo hacia arriba: cruza la plataforma metálica llena de agujeros, baja por las vigas de acero, atraviesa el pasaje, sube por la tubería marrón y, por último, baja las escaleras y dirígete a la izquierda. En cuanto Aerith te deje en el patio, ve hacia la derecha y luego encamínate hacia la próxima parada: el Mercado Wall.

(F) MERCADO WALL

Ítems en esta zona: Éter, Cola de Fénix, Estimulante.

Aquí es donde te reunirás de nuevo con Aerith. Hay un Punto para Guardar en la zona alta de la parte derecha del pueblo. El edificio que hay en la parte baja izquierda es una posada en la que puedes pasar la noche por diez gil. A la derecha encontrarás la entrada de un burdel. El edificio del medio contiene sólo un ordenador y si se te ocurre tocarlo te disparará una ametralladora, lo que hará que Cloud cambie de idea y escape. Te guste o no, aquí no tienes nada que hacer hasta más tarde.

Justo encima del edificio del ordenador hay una tienda de objetos. Al norte de la tienda se encuentra un bar de sushi. Por último, arriba a la izquierda encontrarás una tienda de ropa y una especie de tienda de cerámica arriba a la derecha. El camino situado junto a la tienda de ropa te conduce al otro lado de la ciudad, donde podrás encontrar un gimnasio, un restaurante y una tienda de armas. Por otra parte, en la zona norte hay un edificio enorme. Y recuerda: si desde aquí te diriges al este, te toparás con un callejón sin salida.

Tu objetivo en esta parte del juego es introducirte a hurtadillas en el edificio grande, donde Tifa está retenida. Para llevar a cabo la misión, Cloud tendrá que vestirse de mujer, puesto que los hombres tienen prohibida la entrada en el edificio. Sigue los pasos que aparecen a continuación para hacerte con los objetos que necesitas para «modificar» la apariencia de Cloud. Mejor que te leas la sección entera antes de empezar para que puedas enterarte de cómo afectarán al juego tus decisiones, ¿de acuerdo?

a) Dirígete al burdel y habla con el tipo grande de pelo plateado que charla con el gorila de la puerta. Habla con él y escoge la primera opción para preguntar por Tifa.
b) Vuelve al edificio situado al final de la ciudad y habla con el chico que está cerca de la puerta. Aerith y Cloud se alejarán y mantendrán una conversación.
c) Regresa a la primera pantalla, ve a la tienda de ropa y habla con el propietario, cerca del final del mostrador.
d) Ve al bar de la segunda pantalla y habla con el tipo solitario junto a la puerta. Durante la conversación, tendrás que tomar dos decisiones. De modo que cuando te pregunte, escoge cualquiera de las dos opciones (viene explicado más abajo). Después de hablar con el hombre, regresa a la tienda de ropa.
e) En la tienda, verás que ahora el hombre de la posada está detrás del mostrador. Háblale y recibirás un objeto, que dependerá de tus decisiones anteriores.

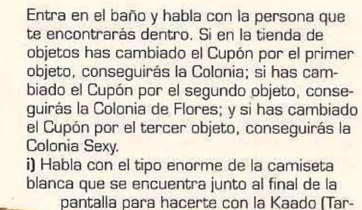
Si has contestado: primera opción, primera o segunda opción, te dará el Vestido de Algodón; si has contestado: segunda opción, primera opción, te dará el Vestido de Raso; y si has contestado: segunda opción, segunda opción, te dará el Vestido de Seda.
f) Ahora Cloud debe probarse el vestido, aunque, de hecho, no va a llevarlo. Sal de la tienda de ropa y ve a la segunda pantalla. Entra en el gimnasio y charla con la mujer que está junto al ring. En cuanto puedas, elige la última opción dos veces. Cuando hayas borrado su mensaje con el botón Círculo, pulsa los botones Cuadrado, X y Círculo repetidamente y en ese orden.

El objetivo del juego es ir lo más rápido posible para que Cloud haga más flexiones que el gimnasta africano, pero no debes pulsar los botones demasiado rápido porque Cloud no podrá resistir el ritmo. Ganar no resulta tan difícil como parece, ya que el rival se parará a menudo para rascarse la cabeza. Pero recuerda: sólo tienes 30 segundos, así que dale caña.

Si ganas al gimnasta, recibirás la Peluca Rubia; si resulta que empatáis, la chica te dará otra peluca; y si el gimnasta te gana, la chica te dará una peluca diferente. Intenta ganar, aunque sea por los pelos.

Ahora puedes volver a la tienda de ropa y meterte en el probador. Cuando Cloud se haya vestido de mujer, encamínate de nuevo al edificio del norte para entrar en el burdel.

Si lo prefieres, antes de cambiarte puedes explorar un poco más el Mercado Wall y conseguir más objetos que le den a Cloud un aspecto más femenino (ahora mismo te contamos cómo hacerlo). Si crees que el disfraz de mujer da el pego, olvídate del punto i) y prosigue tu viaje.
g) Ve a la tienda de cerámica y, cuando tengas que elegir una respuesta, escoge la primera dos veces (recuerda: sólo podrás hablar con este tipo si has charlado con el guardia del edificio norte). El siguiente paso es ir a la posada y pagar diez gil para echar una cabezadita. En mitad de la noche te encontrarás ante la máquina expendedora situada en el vestíbulo. Escoge cualquier opción y cruza los dedos para tener suficientes gil. A la mañana siguiente, regresa a la tienda de cerámica y habla con el hombre para conseguir un objeto. Si en la máquina expendedora has comprado el primer objeto (200 gil), te dará una Tiara de Diamantes; si has comprado el segundo (100 gil), te dará una Tiara de Rubíes; y si has comprado el tercer objeto (50 gil), te dará una Tiara de Cristal.
h) Entra en el bar de sushi y deja atrás el asiento vacío. Cuando aparezca un mensaje, escoge la primera opción. Luego, para conseguir un Cupón, escoge cualquier opción (necesitarás 70 gil) seguida de la opción del medio. Entonces ve a la tienda de objetos y habla con el hombre de detrás del mostrador. Escoge una de las tres opciones para hacerte con un objeto y luego vuelve al bar.



Entra en el baño y habla con la persona que te encontrarás dentro. Si en la tienda de objetos has cambiado el Cupón por el primer objeto, conseguirás la Colonia; si has cambiado el Cupón por el segundo objeto, conseguirás la Colonia de Flores; y si has cambiado el Cupón por el tercer objeto, conseguirás la Colonia Sexy.
i) Habla con el tipo enorme de la camiseta blanca que se encuentra junto al final de la pantalla para hacerte con la Kaado (Tarjeta). Sólo te la dará si has charlado con el guardia de la puerta del edificio del norte. Ve a la derecha y llegarás al burdel. Si hablas con el gorila de la puerta, te dejará pasar en cuanto vea la Tarjeta, pero Aerith se negará a entrar. Una vez dentro, verás que las puertas de la parte derecha están cerradas, pero si eliges la última opción, podrás echar un vistazo al interior (desplázate por el interior con la cruceta direccional y con Círculo). Si miras por el ojo de la cerradura (arriba a la derecha) verás una cara que te resultará familiar... ¡es una versión en miniatura de Cait Sith!

Ve a la habitación del norte y habla con la chica más alejada de la derecha varias veces (puedes utilizar la primera opción para hacerla bailar cada vez más rápido). Entonces tienes que escoger entre dos alternativas, pero sólo puedes quedarte con una o con la otra. En la primera, tienes que inspeccionar la puerta de abajo a la izquierda y escoger la primera opción dos veces. En la estancia, habla con la chica y escoge la primera opción tres veces para darte un chapuzón con Mukkii y sus amigos. Contesta lo primero que te venga a la cabeza mientras estés en la bañera y Cloud conseguirá el Bikini Pantsu (Parte Inferior del Biquini).

En la segunda, el objetivo es inspeccionar la puerta de arriba a la izquierda y escoger la primera opción dos veces. Una vez dentro, habla con el fantasmal Cloud junto a la bañera de piedra, que seguidamente experimentará un episodio psicótico. Cuando vuelvas en ti, todos tus HP y MP estarán repuestos gracias a... Mukkii. Habla con él y escoge la última opción, luego habla con la chica y conseguirás la Ranjerii (Lencería).

¿Todo a punto? Ahora ya no te queda más que volver a la tienda de ropa y vestirte de mujer. Cuando hayas acabado, ve al edificio grande del norte y habla de nuevo con el hombre que está junto a los carritos de la compra. Te dejará entrar en una sala bastante pija. Sube las escaleras y cruza la puerta de más a la izquierda (no olvides hablar antes con el recepcionista). Entonces





baja por la escalera que te lleva a la sala de torturas, donde encontrarás a Tifa y un Éter junto a las brasas. En cuanto Tifa se haya reunido contigo, vuelve a subir las escaleras y cruza la puerta del medio. Cuidado, porque dentro te encontrarás con el secuestrador de Tifa, el malvado Don Corneo. Os examinará cuando entréis y os intentéis acercar a él. Los objetos que hayas recogido en el Mercado Wall determinarán a quién escoge como «amiguita»: escogerá a Cloud si llevas el Vestido de Seda, la Peluca Rubia y tiene los mejores objetos extra (la Tiara de Diamantes, la Colonia Sexy y la Lencería o la Parte Inferior del Biquini). Escogerá a Aerith si llevas el Vestido de Seda, la Peluca Rubia, la Lencería y la Colonia Sexy (además de cualquier otra cosa). Escogerá a Tifa si llevas el Vestido de Seda, la Peluca Rubia y un par de objetos extra no mencionados anteriormente (o algo peor).

Si Corneo escoge a Tifa o Aerith, entonces sigue leyendo. En caso contrario, ahórrate los siguientes dos párrafos porque no te afectan.

En la siguiente estancia, inspecciona la bolsa de objetos que está cerca de la cama para conseguir una Cola de Fénix y, después de hablar con otros esbirros, dirígete al hombre junto al televisor. Confiésale tu verdadera identidad al par de gallitos y verás cómo les entran las ganas de pelearse.

A esto le sigue otro combate con otros tres gamberros. Después, salva a Aerith de la sala de torturas y vuelve a cruzar la puerta del medio. Cuando hayas acabado de intimidar a Corneo, busca detrás de su cama un Estimulante y luego vuelve con tus colegas. Te hará escoger entre tres opciones. Da igual la que elijas, porque de todos modos caerás por una trampilla. Si Corneo escoge a Cloud, entonces terminarás en su habitación. Busca detrás de su cama un Estimulante, luego habla con él y contéstale lo que te dé la gana. Tus amigos entrarán de repente y Corneo te preguntará algo: respóndele lo que te parezca porque de todos modos caerás en picado a las alcantarillas.

(G) LAS ALCANTARILLAS/ TERMINAL YA VISITADA

Ítems en esta zona: Poción x4, Plumones de Fénix, Materia para Robar, Poción Hi x3, Yamabikoenmaku, Éter x2.

Cuando la escenita con los sicarios de Shin-Ra haya terminado, te encontrarás en las alcantarillas. En lugar de hablar con Tifa o Aerith, trepa por las escaleras hacia el sur y recorre el pasillo para dar con una Poción. Antes de que podáis escapar, un monstruo azul atacará a tu equipo...

TRUCOS PARA EL JEFE: APUSU

El ataque de Onda Oscura hiere a todos los miembros, de modo que usa la Materia de Recuperar para sanar vuestras heridas. Por suerte, la Onda Oscura también lastima al enorme tipo azul (usa este ataque como contraataque antes de morir, si es que puede). Cuando utiliza la Onda Oscura inversa, el daño es menor. Los conjuros Llama van de perlas para acabar con este bicho. Recurre al Sobrepasar el Límite de Cloud para herir al jefe y al Sobrepasar el Límite de Aerith para curar vuestras heridas. Al ganar esta batalla, recibirás los Plumones de Fénix.

Sube por la escalera de mano y dirígete a la derecha. Baja hasta las aguas residuales y luego sube las escaleras. Hazte con la Materia Amarilla (Robar) y baja por la trampilla. En la estancia siguiente, baja las escaleras y luego escala por la estructura curvada. Sube por la escalera de mano para salir fuera.

Aquí hay un Punto para Guardar y un objeto en lo alto de un vagón cercano. Para conseguir una Poción Hi, entra en el vagón (cerca del Punto para Guardar) y comprueba el bidón del aceite. Consigue otra Poción Hi en el techo de un vagón contiguo, luego baja de un salto a la viga de hierro y comprueba el bidón de aceite del norte en busca de un Yamabikoenmaku. Avanza a la derecha, luego al sur y entra en el vagón cercano para conseguir una Poción. Sube por la escalera de mano, dirígete al norte y baja de nuevo.

Ve otra vez al norte cruzando el vagón, luego sal por la izquierda y te encontrarás con otra Poción. Sigue hacia el norte hasta llegar a la siguiente pantalla y luego ve a la izquierda rodeando el vagón para conseguir una Poción. Sigue hacia la izquierda y te encontrarás una lata de aceite con un Éter dentro.

Súbete al tren para sacar del medio el otro vagón. Luego súbete encima del vagón que antes estaba bloqueado para conseguir una Poción Hi. Entonces, haz retroceder el otro vagón, súbete al vagón del este, salta al vagón que acabas de mover y luego atraviésalo. Cruza también el siguiente vagón antes de bajar por la escalera de mano para volver a la zona de delante de la terminal de Avalancha. Dirígete a la izquierda en busca del siguiente nivel.

Te encontrarás a los miembros de Avalancha luchando en lo alto del generador eléctrico que viste al llegar a la base. Después de que Wedge se despeñe, guarda la partida —en el Punto para Guardar que hay allí— y habla con el hombre de la izquierda si necesitas comprar objetos. Sube las escaleras y te encontrarás con Barett, que está disparando al helicóptero de Shin-Ra que viste en la central. El mismo hombre que atacó a Aerith en la catedral aparecerá de repente y tendrás que luchar con él. Por suerte, Barett se unirá a ti. Cuando le hayas dado una buena tunda, el jefe escapará.

TRUCOS PARA EL JEFE: RENO

Este tío es una máquina. Puede encarcelar a todos tus amigos utilizando su ataque Pirámide Dorada, y si lo consigue perderás. Para acabar con las pirámides, ataca a tus aliados (tranquilo, no sufrirán daño alguno). Cuidado con su ataque rayo-chispa (que puede paralizarte) y utiliza Sobrepasar el Límite siempre que puedas. El Reiki también funciona bastante bien. Es muy posible que esta sea la primera batalla que pierdas. Si consigues ahuyentarle, conseguirás un Éter. Échale narices, ¿eh?

(H) EN EL CIELO

Ítems en esta zona: Materia de Ver A Través, Batería de Zinc x3, Éter.

Después de poner a raya al jefe, Shon secuestra a Aerith. Mientras escapa, toda la ciudad explota y cae un nivel, destruyéndola. Cloud, Tifa y Barett van a parar al patio de los Suburbios de Makoro. Después de que Barett llame a gritos a Marin, Wedge y sus otros amigos, él y Tifa se reúnen contigo en la siguiente área. Retrocede para conseguir Materia Amarilla (Ver a Través) antes de volver al Mercado Wall. El tipo de la tienda de cerámica te venderá Materia, y si vuelves a la sala (la pija), tendrás la opción de liberar a uno de los hombres de Don Corneo de la sala de torturas. Incluso si consigues la Tarjeta a la primera, no podrás volver a entrar en el burdel.

Cuando estés listo, márchate y ve al sur desde el patio. Regresa a la Ciudad Zona 5 y ve a casa de Aerith. Habla con Erumina, su madre. Puedes pasar la noche en el dormitorio de arriba cuando la interrupción haya acabado.

Regresa al Mercado Wall y dirígete a la zona del callejón sin salida cerca de la sala (verás un puñado de niños correteando por ahí). Trepa por la tubería y te encontrarás en lo alto de la ciudad. Si aún no has conseguido las baterías, ve a la tienda Machine & Gun y habla con el hombre del final a la izquierda de la tienda: te venderá tres Baterías de Zinc por 300 gil (necesitarás las baterías para activar las cajas en esta parte del juego).

Teniendo esto presente, inspecciona el objeto con forma de caja de la parte inferior de la derecha: observa la hélice cercana y actívala. Ve hacia arriba y salta encima de la hélice. Desde ahí, dirígete a la otra caja y activa la barrera pintada. Trepa de nuevo y, mediante el botón Círculo, salta sobre el conducto de metal que se balancea. Después escala hasta la siguiente pantalla.

En la pantalla siguiente, trepa y déjate caer para activar la caja siguiente y encontrar un Éter. Descuélgate por la tubería que queda a la izquierda y regresa. Esta vez, en lugar de bajar, continúa e irás a parar al cuartel general de Shin-Ra.

(I) CUARTEL GENERAL DE SHIN-RA

Ítems en esta zona: Elixir, Materia de Atribuir, Medallón Estrella, Pulsera de Cuatro Ranuras, Materia de Afectar a Todo, Cola de Fénix, Éter, Materia de Veneno, Shurundan x2, Talismán, Materia de Técnicas del Enemigo, Poción x4, Brazalete de Mitrilo, Boudan Chokki, Aumento de Resistencia.

Aquí no encontrarás ningún Punto para Guardar, pero sí dos rutas para llegar al cuartel general. Puedes escoger cualquiera de las dos: o te diriges a la izquierda y trepas por el hueco de la escalera, o irrumpes directamente por la puerta principal.

Te vas a tirar años para subir las escaleras, pero lo bueno es que no te toparás con ningún enemigo y podrás recoger un Elixir que se encuentra en uno de los rellanos. Es mucho más rápido cruzar la puerta principal y tomar el ascensor del fondo, pero en el trayecto te meterás en una pelea tras otra. Y ahí no acaba todo, porque puedes acabar en una persecución con el personal de Shin-Ra antes de tomar el ascensor. No puedes usar los ascensores circulares situados junto a la puerta hasta que no llegues al piso 60.

Si subes por las escaleras, verás una puerta en la que pone «Accesorios». Dentro, puedes observar el monitor y ver una corta secuencia de vídeo del coche plateado en el que Rufus se pasea durante la fiesta del Pueblo Junon (que presenciarás más tarde). En la sala hay dos cofres, pero una mujer no te dejará abrirlos.

Recuerda que si vas por la puerta principal tendrás que mirar el panel de control del ascensor (el que está algo embrollado) después de cada encuentro con el enemigo para seguir hacia arriba. Otra cosa es que si subes por las escaleras, luego cambias de idea y vuelves atrás, no tendrás que luchar con nadie en los ascensores y una buena parte de la planta baja estará vacía.

Da igual el método que escojas, porque al final llegarás a la planta 59. Dirígete al sudeste y cárgate a los guardias armados para conseguir la Kaado Kii 60 (la Tarjeta de Acceso a la planta 60). Luego toma el ascensor hasta la planta 60, desde donde tienes que dirigirte a la habitación de más arriba a la izquierda y luego al otro lado sin que te vean los guardias que patrullan.

Escóndete detrás de las estatuas de oro para que no te vean los guardias y guía a Tifa y a Barett con Círculo. Si lo haces mal, no sólo te atacarán (recurrirán al combate tipo emboscada), sino que tendrás que empezar de nuevo.

PROBLEMAS CON LOS GUARDIAS

No debes olvidar que el grupo de guardias de la mitad derecha de la pantalla se mueve más rápido que el de la mitad izquierda.

Avanza por las escaleras hasta el piso 61 y habla con todos los que encuentres allí. Un hombre que te preguntará por Aerith te dará la Kaado Kii 62 (la Tarjeta de Acceso a la planta 62) si contestas correctamente. En la planta 62, habla con el hombre de la habitación (Domino) y con el hombre de blanco (Hatto). Luego échale una ojeada a las bibliotecas. Responde a la pregunta de Domino y te dará la Kaado Kii 65 (la Tarjeta de Acceso a la planta 65). Aquí el único problema es que la respuesta cambia en cada juego. Resultaría sencillo si bastase con ir probando las respuestas hasta acertar, pero no hay que olvidar que si respondes bien a la primera consigues Materia de Atribuir. Si te equivocas, es mejor que pulses el Reset y que lo sigas intentando para conseguir Materia. Si no sabes la respuesta, le puedes comprar pistas a Hatto: los precios varían aleatoriamente.

La planta 63 es algo complicadilla. Tienes que recoger tres Cupones en tres habitacio-

nes, pero sólo puedes apartar tres puertas cada vez. Puedes devolver las puertas a su posición inicial si investigas en el ordenador de la sala de la derecha, pero el problema es que también reajustarás la ubicación de los objetos. Puedes desplazarte utilizando los pasillos, pero para entrar en las habitaciones tendrás que trepar por las estructuras oscuras con forma de caja (hay una en la sala del ordenador), aunque sólo podrás hacerlo si tienes en tu poder uno de los tres objetos. ¡Puf!

Para conseguir los objetos, sigue este procedimiento: activa el ordenador, dirígete a lo alto de la pantalla y abre la puerta que te quede más lejos a la derecha. Ve a la derecha y abre la puerta a mano izquierda, luego ve a la derecha y dirígete al sur para entrar a la habitación donde encontrarás el Cupón A. Escoge la opción de arriba para escalar por la caja negra y utiliza el pasillo para llegar a la sala donde verás el Cupón B. Por último, cruza la puerta de esta habitación, abre la puerta de la izquierda y dirígete al norte hasta llegar a una habitación donde encontrarás el Cupón C. Una vez hecho todo esto, utiliza el pasillo para volver a la sala del ordenador.

Si quieres, ahora ya puedes cambiar un Cupón por un objeto, aunque si tienes en tu poder los tres Cupones conseguirás los tres objetos (menuda deducción, ¿verdad?). El sistema de cambio funciona así:

CAMBIO
Cupón A – por el Medallón Estrella
Cupón B – por la Pulsera de Cuatro Ranuras
Cupón C – por la Materia de Afectar a Todo

Para conseguir los ítems (dependiendo del número de Cupones que tengas), ve al ordenador y escoge la opción de abajo y luego la de arriba. No olvides que sólo puedes hacerlo una vez. En la planta 64, encontrarás un Punto para Guardar y una habitación en la que pasar la noche. Si revisas los cajones de la habitación de detrás, encontrarás una Cola de Fénix, un Éter y un Megáfono, aunque de momento sólo puedes hacerte con los dos primeros objetos.

Dirígete a la planta 65. Aquí, tienes que abrir un cofre del tesoro, luego examinar la parte rota de la maqueta en la sala circular y escoger la opción de arriba para repararla. Al hacer esto se abrirá otro de los cofres, lo que te dará la oportunidad de abrirlo y de usar la parte que encontrarás dentro para arreglar otra sección de la maqueta. Entonces tienes que colocar las piezas de la maqueta en sentido contrario a las agujas del reloj, empezando desde el fondo. Cuando estés listo, recibirás la Kaado Kii 66 (la Tarjeta de Acceso a la planta 66).

El orden de los cofres que abrirás es más o menos así:
Sala de arriba a la izquierda – último cofre
Sala de arriba a la izquierda – primer cofre
Sala de abajo a la izquierda – cofre de la izquierda
Sala de abajo a la izquierda – primer cofre
Sala de arriba a la derecha – primer cofre
Sala del medio a la derecha – ahora ya puedes hacerte con la Tarjeta de Acceso a la Planta 66.

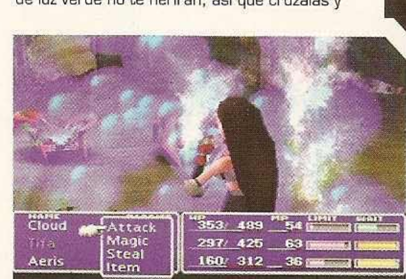
En el piso 66 puedes correr hasta llegar a la sala de reuniones tan rápido como puedas o puedes meterte en el baño, situado en la esquina noroeste de la planta. Escoge la opción del medio: saltarás encima del water y te introducirás en el conducto de aire. Sigue avanzando para enterarte de lo que están discutiendo los miembros de Shin-Ra (Riibu, Parumaa, el Presidente de Shin-Ra, Haidekkaa, Houjou y Sukaaretto). Descuélgate y luego trepa de nuevo por el hueco de la escalera tras Honjou (el científico de la cola de caballo) que entra en la habitación que queda a la derecha de la sala de reuniones. Ten en cuenta que acabarás en el conducto de aire incluso si llegas corriendo hasta la sala… ¿No te parece algo extraño? En la planta siguiente (la 67), habla con la gente que te encuentres y continúa siguiendo al científico. Después de echarle una ojeada a la sala púrpura (y después de que Cloud vuelva a sufrir la dichosa jaqueca), avanza, deja atrás las cajas y ve a la derecha. Aquí encontrarás un Punto para Guardar y un cofre del tesoro con Materia de Veneno dentro.

Métete en el ascensor y observa cómo el científico flirtea con Aerith. Ahora tienes que escoger quién quieres que proteja a Aerith (Barett o Tifa), y luego puedes nombrar a la criatura parecida a un león (Red 13) que antes estaba atacando a Houjou. Luchará junto a ti cuando el jefe mutante aparezca. Recuerda que Red 13 viene equipado con su propia Materia.

TRUCOS PARA EL JEFE:
MUESTRA: H0512X2
Ni se te ocurra intentar matar a los pequeños guardianes que le acompañan: el remedio será peor que la enfermedad y sólo conseguirás que el jefe cree más y más guardianes. En lugar de eso, lánzale el Rayo o la Llama y recurre a la Materia de Recuperar para mantener tu nivel de vida. Olvídate de usar ataques físicos, Frío o Veneno. En otras palabras, que Red 13 es mucho mejor utilizando el Fuego contra el Jefe que atacando. La batalla te resultará más fácil si tienes a Barett junto a ti, puesto que puede hacer mucho más daño. No te preocupes por el tema del Veneno, ya que puedes volver a infectarte cuando el jefe use su ataque de Gas Rosa contra tus amigos (no vale la pena que os intentéis desinfectar). Si te cargas al jefe, conseguirás dos Shurudans y un Talismán.

Tifa y Barett regresan después de la batalla. Cuando tengas de nuevo el control de Cloud, asegúrate de apoderarte de la Materia Amarilla (Técnicas del Enemigo) que se encuentra en la sala de muestras. Luego sube por la escalera de mano y encamínate al sur. Habla con el hombre del abrigo gris para conseguir la Tarjeta de Acceso de la planta 68. Regresa al piso 66 e intenta meterte en uno de los ascensores: Ruudo te capturará (este personaje es uno de los Turcos y estará entrando y saliendo durante todo el transcurso del juego). Él y Shon te «escoltarán» hasta una reunión con el Presidente de Shin-Ra. Más tarde acabarás en las celdas de la cárcel de la planta 67. Una vez allí, escucha a todo el mundo y luego ve a echarte un sueñecito.

A la mañana siguiente, te darás cuenta de que la puerta de tu celda no está cerrada. Examina al guardia y luego habla con Tifa. Después comprueba que el guardia abra todas las puertas y ve a por Barett y Red 13. Después de liberar a tus compañeros, regresa al laboratorio y habla con Red 13. Habla otra vez con él después de tomar el ascensor hasta la planta 68 y a continuación ve por la pendiente para llegar al pasillo de nuevo. Avanza por él hasta que encontrar dos Pociones púrpuras. Entonces baja y cruza la puerta de la planta baja. Las barras de luz verde no te herirán, así que crúzalas y recoge dos Pociones más antes de subir las escaleras que te llevarán al piso 69.



Márchate por la puerta del medio para llegar al Punto para Guardar y luego sal corriendo por cualquiera de las dos escaleras púrpuras. Examina al presidente de Shin-Ra muerto, captura a Parumaa y cruza la puerta situada al norte para salir de la sala. Una vez fuera, habla con el hombre de blanco. Descubrirás que es Rufus, hijo del presidente de Shin-Ra.

El resto de personajes volverá al piso de abajo y tú deberás conducirlos al exterior. Ahora tu equipo está formado por Red 13, Barett y Aerith. Equípate con Materia y luego dirígete al ascensor (cruzando la puerta inferior). En cuanto lo actives, una enorme máquina te atacará mientras buscas la salida del cuartel general de Shin-Ra…

TRUCOS PARA EL JEFE: ARTILLERO
Sólo puedes utilizar ataques de largo alcance, de modo que para acabar con este enemigo recurre a los ataques de Barett, a su Sobrepasar el Límite y a la magia.

Aquí, la magia basada en el Veneno no surte ningún efecto y el que más daño hace es el Rayo. Red 13, en particular, es un blanco fácil si no va equipado con Materia para Conjuros, de modo que asegúrate de cubrirle con algunos Conjuros de magia (aunque aún puede recurrir a su Sobrepasar el Límite). Cuando le hayas dado una buena tunda, el jefe empezará a romperse y poco después comenzará a lanzar explosiones de calor que herirán a todos los miembros, de modo que ten cuidado.

Después de liquidar al jefe tienes que enfrentarte a una máquina voladora…

TRUCOS PARA EL JEFE:
ARTILLERO DEL HELICÓPTERO
Al igual que con el último jefe, no recurras al Veneno sino al Rayo. Acuérdate de que la batalla anterior te puede dejar débil, de modo que recurre a las Pociones, a la Materia de Recuperar y al Sobrepasar el Límite B1/1 de Aerith para reponer la vida perdida. Ganarás un Brazalete de Mitrilo cuando el jefe la palme.

La escena se centra de nuevo en Cloud. Cúrate si es necesario, equípate de Materia y luego pulsa Start. Rufus te atacará. Recuerda que Cloud no va equipado con Materia y sólo puede disponer de la Materia que los miembros del otro equipo no están usando, de modo que asegúrate de que tienes los repuestos de esferas de Materia que necesitas (parece ser que el número de esferas depende de la opción que elijas justo antes de que Tifa deje a Aerith y de que tú luches con los dos jefes anteriores…).

TRUCOS PARA EL JEFE:
RUFUS, NACIÓN OSCURA
Cárgate a la pantera primero y luego ve a por el jefe. Aunque no puedas evitar que la pantera lance un hechizo Barrera para proteger a Rufus, puedes recurrir a la magia en lugar de al ataque físico. Rufus sólo puede herirte con su ametralladora, de modo que al final de cada combate no te preocupes por las heridas porque puedes curártelas cuando tu nivel de vida esté bajo. Dale fuerte con tus Sobrepasar el Límite y cuando le hayas herido lo suficiente escapará en el helicóptero. Cloud conseguirá un Boudan Chokki y un Aumento de Resistencia cuando termine la batalla.

Márchate de la azotea y regresa al lugar donde Tifa te espera. Intenta acercarte a las puertas principales. Después de una breve charla, tu banda y tú escaparéis en moto y en camión. Ahora tu equipo está formado por Cloud, Tifa y Barett. De pronto se despliega una pantalla de opciones:

Cuadrado – Ataque izquierda
X – Cambiar miembros
Círculo – Ataque derecha
Triángulo – Menú Principal
Start – Volver al juego

Asegúrate de equiparte de Materia antes de volver al juego.

(J) LA HUIDA

Ítems en esta zona: Colgante Estrella
Utiliza la cruceta para moverte en cualquier dirección. Para atacar a la izquierda pulsa Cuadrado y para atacar a la derecha pulsa Círculo. Ahora el objetivo es proteger a tus amigos, que van en el camión enemigo. Finalmente llegarás a un callejón sin salida y te tendrás que enfrentar con un jefe.

La cantidad de vida con la que empieces el combate dependerá de lo que tú y tus amigos hayáis perdido durante la huida a gran velocidad. Si un personaje pierde toda la vida, empieza con un solo punto la batalla: como el jefe tiene que atacar primero, será necesario revivir a los personajes (si es que ha quedado alguno) mediante Colas de Fénix. Esta vez el jefe es un robot temible y blindado de seis ruedas…

TRUCOS PARA EL JEFE: TALADRADOR
Este jefe tiene un ataque independiente desde detrás… La mayoría de sus ataques son bastante flojos, pero el del Lanzallamas y los Barridos Voladores de Fuego pueden matar a tu equipo con una sola explosión (¡el daño que causa el Barrido de Fuego alcanza los 220 puntos!). La mejor forma de vencer es formar tu equipo con Aerith y Barett. Dale a Cloud y a Barett las Materias de Afectar a Todo y Recuperar y entrégale el Rayo al personaje que queda. De este modo podrás curar con un personaje, atacar con el otro y utilizar el Sobrepasar el Límite de Aerith para mantener el nivel de vida en todo momento.

Contra el jefe es mucho más eficaz el Frío que la Llama (para aquellos personajes que



TOP SECRET

no vayan equipados con Rayo, claro). Recuerda: tus filas se dan la vuelta cuando el ataque proviene de detrás, de modo que pon a Cloud y Barett detrás y a Aerith delante si quieres tenerlos alineados correctamente cuando aparezca el jefe. Si lo eliminas, consigues un Colgante Estrella.

(K) EL PUEBLO DE KALM/ GRANJA DE CHOCOBOS

Ítems en esta zona: Éter x3, Pacificador, Aumento de Resistencia, Invocación de Chocobo y Materia Moogle.

Después de vencer al jefe os encontraréis al otro lado de la puerta (también puedes ver esta escena dirigiéndote al sur desde la iglesia, al lugar donde viste por primera vez a Aerith). Decide quién va a formar parte de tu grupo, luego dirígelos hacia la pantalla y salid al Mapa del Mundo (el mundo exterior).

Controles del Mundo Exterior
Triángulo — Pantalla de menú
L2/R2 — Cambiar cámara superior/lateral
L1/R2 — El mismo efecto que L2/R2: girar a izquierda/derecha (durante la visión lateral)
Start — Mostrar Mapa del Mundo
Star x2 — Mostrar Mapa del Mundo aumentado
Start x3 — Ocultar mapa
Select — Mostrar Mapa del Mundo

Dirígete al nordeste hasta llegar al Pueblo de Kalm. Entra en la posada y te encontrarás con que el resto de la banda está esperándote. Cloud hablará al resto de Sefirot mediante una serie de *flashbacks* semi interactivos.

Empiezas en un camión conducido por los soldados de Shin-Ra. Después de hablar con los soldados y con Sefirot (el antiguo aliado de Cloud en el ejército Shin-Ra y actualmente un criminal perseguido), un dragón parará el camión. Tendrás que batirte con él, pero Sefirot (que es muy poderoso) puede matarlo con un par de golpes. En el *flashback*, el retrato de Cloud es diferente: el Cloud joven tiene un nivel inferior, pero Sefirot es tan fuerte que no hay necesidad de preocuparse por la idea de perder batallas. Sin embargo, no puedes controlar las acciones de Sefirot ni mucho menos herirle (por tu inferior nivel). A pesar de que el Cloud joven está equipado con Materia Ataque-Avance y Sefirot posee bastante Materia en su equipo, no podrás hacerte con ellos. Por otra parte, Cloud y Sefirot no pueden utilizar los Sobrepasar el Límite (más que nada porque no tienen).

Después de la batalla, acabarás en Nivelheim, la ciudad natal de Cloud. Habla con Sefirot y los guardias si te apetece, y luego encamínate hacia el norte. Si quieres dar una vuelta por el pueblo, adelante, pero no olvides que nada de lo que hagas durante esta parte del juego afectará al resto de tu búsqueda. Dicho esto, vale la pena pasarse por casa de Tifa (el edificio grande en la parte sudeste de la ciudad). Elige la primera opción cuando te pregunten, luego sube las escaleras y escoge la primera opción de nuevo. Acércate al piano situado en la sala cercana y escoge la última opción. Cloud interpreta una melodía con el piano, melodía que podrás tocar cuando llegues más tarde a Nivelheim para conseguir el manual de Sobrepasar el Límite de Tifa. Observa que no podrás obtener el Vincent Valentine durante el *flashback* de Cloud porque no puedes examinar la caja fuerte.

Cuando hayas dado un paseo por el pueblo, ve a la posada y sube las escaleras. Habla con Sefirot dos veces y luego elige la última opción. Al día siguiente, habla con Sefirot y haz que te saquen una foto, luego ponte cómodo y observa la secuencia de vídeo. Cuando tengas el control de Cloud, ve al puente y habla con Tifa. Vuelve a hablar con ella de nuevo algo más allá y el puente se romperá.

Cuando estés recuperado, dirígete al noreste hasta que entres en una cueva y luego avanza hacia el norte. Finalmente llegarás a la planta de Jenova. Entra, cruza las vigas y luego avanza sobre la plataforma de madera. Salta las cadenas y sigue a Sefirot. Habla con él en la zona siguiente e inspecciona la sala que queda a su izquierda. Habla con él dos veces más: una para que se aparte del medio y otra para que Cloud le eche un vistazo a la sala.

Cuando Sefirot esté que se suba por las paredes, regresarás al Pueblo de Kalm. Elige la primera opción para guardar el juego o la última si prefieres continuar. La narración de Cloud retrocede hasta Nivelheim, en donde entra en una enorme mansión que hay al final del pueblo. Una vez dentro, sube las dos escaleras y dirígete a la derecha. Entra por la puerta inferior y avanza hasta la siguiente sala: si inspeccionas la parte circular del muro de piedra, aparecerá un pasadizo. Entra y baja por la escalera de caracol hasta que llegues al final, y luego avanza hasta que te encuentres en una biblioteca. Márchate cuando Sefirot deje de hablar. Cuando Cloud se despierte, regresa a la biblioteca. Sefirot da un pequeño discurso y luego sale de la mansión. Vuelve a la plaza del pueblo e intenta entrar en la casa que te queda a la derecha.

De nuevo en la planta de Jenova, regresa a la zona de las salas después de presenciar la lucha entre Tifa y Sefirot. Examina a Tifa para asegurarte de que sufra el menor daño posible, luego sube las escaleras y cruza la puerta que Sefirot ha abierto antes. Después de la secuencia de vídeo, el *flashback* de Cloud acaba y regresas al Pueblo de Kalm.

Recuerda que tienes que ir al Pueblo de Kalm para seguir con el juego: no puedes cruzar las Minas de Mitrilo de antemano, aunque sí puedes visitar la Granja de Chocobos si te apetece. Hay un Éter en la puerta situada bajo las escaleras en la casa junto a la posada, otro Éter en el armario de la segunda planta de la casa (a la derecha) y un Pacificador en el cofre de la segunda planta de la tercera casa (sube por la escalera de caracol). Si subes por las escaleras de la misma casa, conseguirás un Aumento de Resistencia que está en el armario que hay junto a la niña.

Por último, en la casa situada en el otro extremo del pueblo hay un Éter en la puerta que queda bajo las escaleras (en la pared norte de la primera planta). Al hablar con tus aliados en la primera planta de la posada, recibirás el PHS (Sistema de Grupo Hensei): el PHS te permite intercambiar los miembros del grupo cuando quieras, siempre que te encuentres en el Mapa del Mundo o en un Punto para Guardar (sin embargo, verás que hay excepciones).

Márchate de la ciudad y dirígete al este para llegar a la Granja de Chocobos. Habla con el Chocobo que está delante del corral y escoge la primera opción para ver la danza de los grandes pájaros amarillos: después conseguirás la Materia para Invocar Chocobo y Moogle. Habla con Guringurin (el hombre del sombrero) en los establos situados detrás del corral. Escoge la primera opción, luego la cuarta y luego otra vez la primera. Si tienes 2.000 gil de sobra, Guringurin te venderá la Materia para Atraer Chocobos, que te permite atraer a los chocobos para que te lleven. Para hacerte con un chocobo, deambula por las zonas donde encuentres huellas de chocobo (en esta zona del juego también puedes encontrarles en las zonas de hierba) hasta que te ataquen.

Si el chocobo es uno de tus oponentes, entonces cárgate al resto y, cuando la batalla haya terminado, te encontrarás montado sobre el chocobo. Si atacas al chocobo, éste te herirá a ti y al resto de enemigos, y luego escapará, de modo que tendrás que intentarlo de nuevo. No lo olvides: sólo podrás subirte a un chocobo si tienes la Materia para Atraer Chocobos. A lomos de un chocobo te puedes desplazar con toda normalidad y despreocuparte del ataque de los enemigos. Puedes pulsar X para desmontar, pero si lo haces el Chocobo saldrá huyendo y tendrás que cazar otro.

Algo más al sur y directamente al oeste de la granja de chocobos hay una cueva (la mina), pero cuidado porque cuando cruces el pantano situado delante de la entrada de la cueva una serpiente se alzará e intentará atacarte. En lugar de intentar matarla, ve a hacerte con un chocobo. Esto te permitirá dejar atrás la serpiente y entrar en la cueva. Esquívala porque de lo contrario, si toca a tu chocobo, te atacará...

TRUCOS PARA EL JEFE: MIDGAR ZOLEM

Este jefe tiene dos ataques mortales: el primero es un barrido con la cola que golpea a un miembro del equipo, le saca de la pantalla y le deja fuera de servicio durante el resto de la batalla. El otro es la habilidad Enemigo Beta, que causa un daño de entre 1.000 y 1.200 puntos (lo que significa la derrota instantánea si tus aliados están débiles, aunque deberías hacerte con ella si estás equipado con el Teki no Waza). A causa de sus mordeduras, esta serpiente te hubiera resultado un enemigo difícil si hubieras intentado batirte con ella antes. Te será más fácil vencerla después de conseguir el Avión de Cid, puesto que puedes utilizar los Sobrepasar el Límite, poderosas invocaciones y conjuros mágicos para liquidarla. Desgraciadamente, consigues una cantidad ínfima de Experiencia, AP y gil por vencer al jefe, y lo que es aún peor, reaparece cuando regresas al Mapa del Mundo, devolviéndote a donde empezaste.

La primera vez que llegues a este punto verás una enorme serpiente enroscada en un árbol: sal de la pantalla y sigue jugando. Por otra parte, si desmontas de tu chocobo mientras te encuentras en la zona de hierba de delante de la entrada de la mina, el chocobo se quedará por si le necesitas para volver a la granja (esto no pasa siempre, a veces simplemente se dedica a deambular por la zona).

(L) LA MINA DE MITRILO/ EL PUEBLO DE JUNON

Ítems en esta zona: Éter, Tienda de Campaña, Materia de Ataque de Largo Alcance, Aumento de Inteligencia x2, Fuerza de Muñecas, Materia para Invocar a Shiva, Shurudan o Poción x6 o Éter x6, Materia de Técnicas del Enemigo, 1/35 Shin-Ra x2, Aumento de Suerte, Aumento de Poder, Aumento de Resistencia, Aumento de Velocidad, Gafas Filo de Plata o Aumento de HP o Devorador de Fuerza.

Dentro de la Mina de Mitrilo, dirígete al noreste hasta que encuentres un Éter verde en los escalones de piedra. En el cofre hay una Tienda de Campaña, así que asegúrate de hacerte con ella. Si intentas escalar por la enredadera marrón de la cara oeste de la roca, encontrarás una Materia púrpura (Ataque de Largo Alcance). Baja de nuevo, vuelve a la primera zona y luego ve a la izquierda. Avanza hacia el sudeste hasta encontrar un cofre con un Aumento de Inteligencia dentro. Entonces dirígete al oeste hasta que llegues a la zona siguiente.

Aquí tropezarás de nuevo con algunos Turcos: Ruudo, Iriina y Shon. En cuanto se larguen, ve al norte. Encontrarás un cofre con un Elixir dentro y una Poción Hi al norte del cofre. Regresa a la zona donde te has encontrado a los Turcos: escala la enredadera y franquea la puerta para salir de la mina y regresar al Mapa del Mundo.

Muy cerca de aquí hay un afloramiento rocoso con una estatua enorme de un pájaro en lo alto: el Fuerte Cóndor. Entra en el fuerte y elige la segunda opción cuando hables con el hombre de la entrada. Trepa por la cuerda y te encontrarás en una ciudad excavada en la roca. Allí encontrarás un Punto para Guardar, una tienda de objetos, una habitación (puedes dormir gratis) y una tienda de Materia. Habla con todo el mundo, luego márchate y dirígete al noroeste cruzando el bosque en dirección al Pueblo de Junon (está junto a la orilla).

En cuanto llegues a Junon, habla con los habitantes del pueblo, luego baja las escaleras que te llevan a la orilla. Allí hay una chica llamada Purishira jugando con un delfín. De la nada, aparece un enorme jefe volando y ataca primero a la chica y luego a tu equipo...

TRUCOS PARA EL JEFE: AGITADOR DE LAS PROFUNDIDADES

No te comas mucho el coco: simplemente ataca con el Rayo y con conjuros basados en



el Veneno y vigila tu nivel de vida. Como el tipo vuela, algunos personajes no le podrán atacar (por ejemplo Tifa), aunque otros sí (como Cloud). Cuando empiece la batalla, averigua quiénes tienen que conjurar magia y quiénes deben dedicarse a atacar. A veces, el jefe lanza burbujas que reducen los HP y que aprisionan a los personajes. La burbuja desaparece sólo si le lanzas conjuros de magia (lo que no dañará al individuo que esté atrapado dentro).

Si tienes Materia para Afectar a Todo, puedes utilizarla para lanzar un conjuro que libere al personaje atrapado en la burbuja y que ataque al jefe al mismo tiempo. Antes de morir, el jefe lanzará un último ataque mediante una onda (puede hacerlo siempre, pero en cualquier caso lanza una antes de desaparecer), de modo que ten cuidado y asegúrate de mantener tu nivel de HP lo bastante alto como para resistir el ataque. Si quieres, puedes equipar a los personajes (como Barett) con armas de largo alcance más débiles para que puedan atacar al jefe, pero no vale la pena. Recibirás Fuerza de Muñecas cuando la batalla haya terminado.

Después de matar al jefe, tendrás que revivir a Purishira. Para hacerlo, fíjate en el medidor en forma de pulmón que aparece en la parte superior derecha. Pulsa el Cuadrado para hacer que el medidor empiece a subir. Cuando llegue arriba, pulsa Cuadrado de nuevo para hacer que Cloud le haga el boca a boca a la chica. Tendrás que hacerlo un par de veces. Luego, dirígete a la casa situada cerca de la entrada del pueblo y habla con la persona que te encuentres allí (si escoges la primera opción, Cloud no se irá a la cama; pero si regresas de nuevo a la casa y lo vuelves a intentar, se irá a dormir).

Por la noche, Cloud tendrá otra pesadilla. Por la mañana, márchate y ve a la casa que hay encima de las escaleras (tus amigos estarán reunidos cerca de allí). Purshira te dará una Materia para Invocar a Shiva como regalo por salvarle la vida. Síguela hasta la tienda y luego habla con ella por segunda vez. Aparecerá Barett y la chica continuará hablando. En cuanto tengas la oportunidad, escoge la opción del medio. Tu objetivo en esta parte del juego es subirte a lo alto de una viga de hierro situada sobre una torre eléctrica, lo que te permitirá entrar en el núcleo del Pueblo de Junon. Los controles son:

X – Nadar más deprisa
Cuadrado – El delfín te eleva en el aire

Si te acercas demasiado a las corrientes eléctricas que recorren la torre, recibirás una descarga y tendrás que volver a intentarlo (sólo tienes que elegir la segunda opción). La forma más sencilla de conseguirlo es mantenerte quieto y pulsar Cuadrado. El delfín no acertará y te dejará cerca del final de la pantalla. Sin embargo, tu posición será ideal, ya que si pulsas X, Cloud irá a parar a la viga. En cuanto estés en tierra, dirígete a la izquierda y contemplarás una magnífica vista del dirigible Highwind. Avanza hacia el sur (hacia la pantalla) para continuar el juego.

La zona siguiente tiene un nivel más elevado y otro más bajo. Si inspeccionas el interruptor en forma de caja llegarás al nivel más bajo. Desde ahí dirígete al sur hasta que encuentres un edificio. Busca una puerta bajo un techo que sobresale: aprieta en el borde y entra en un vestíbulo lleno de soldados. Sube, busca unos vestuarios y registra la taquilla medio abierta que encontrarás. Elige la segunda opción para disfrazarte de guardia. Cuando el capitán te pregunte, elige la última opción. El subalterno querrá que te unas a ellos y que desfiles también. Quizás te lleve un par de intentos hacerlo bien. También tendrás que mover la pistola a la vez que los soldados, pulsando y soltando el botón Círculo. Tu actuación te habrá valido para ganar algunos objetos, que dependerán del nivel que haya alcanzado el contador durante la escena (situado en la esquina inferior derecha). Por ejemplo, si tu puntuación es de 21%, recibirás un Shurudan; y si llega al 45%, conseguirás seis Éteres.

Luego tendrás que mantenerte firme mientras Rufus y Haidekkaa hablan: si te mueves hacia cualquier lado el capitán te ordenará que vuelvas a la fila. Cuando el resto de soldados se marchen, el capitán te dará una opción: elige cualquiera de las dos y volverás al vestuario, donde entrenarás para el próximo acontecimiento. Una vez allí, puedes seguir las órdenes del capitán, si te apetece. Cuando te pregunte, escoge la primera opción para entrenar de nuevo o la última para dar por terminado el entreno. En cuanto los soldados se marchen, síguelos hasta fuera.

Ahora tienes la oportunidad de irte de compras y cazar algún que otro tesoro. Te tropezarás con Ruudo en el sótano de la primera tienda de armas, pero no te reconocerá con tu uniforme de guardia Shin-Ra. Cruza la tercera puerta y habla con el guardia situado junto a la habitación del fondo, luego salta a una zona en la que hay varios guardias Shin-Ra y algunos hologramas. En la esquina más alejada de la habitación hay una Materia Amarilla (Técnicas del Enemigo). Este lugar se parece a la «Escuela» situada en la Ciudad Zona 7, donde tuviste la oportunidad de aprender la mecánica del juego. En la segunda planta del mismo edificio puedes conseguir una Shin-Ra x1/35 y un Aumento de Inteligencia, y en la habitación cercana en la que hay gatos darás con un Aumento de Suerte. En el tercer piso encontrarás un Aumento de Poder y un Aumento de Resistencia verde.

Si entras en la cuarta puerta del otro lado de la ciudad, te encontrarás con los Turcos Iriina, Rudo y Shon. Pero llevar este uniforme te va de perillas. Cruza la sexta puerta y te encontrarás en una sala en la que hay un soldado: examina la papelera plateada en busca de un mensaje y hazte con un Aumento de Velocidad amarillo. En la planta superior puedes conseguir otro Shin-Ra x1/35.

En la zona siguiente, Haidekkaa y Rufus aparecen de nuevo. Debes saludarles como te ha enseñado el capitán (acuérdate del entrenamiento). Hacia el final, lo que tienes que hacer es ponerte de cara al frente: si pulsas cualquier botón conseguirás el saludo tipo «arriba armas». Desgraciadamente, el orden cambia al azar en cada juego, de modo que intenta esforzarte al máximo. Cuando termines con los saludos, pulsa los botones siguientes para que Cloud empiece a hacer cosas divertidas:

Cuadrado —Rascarse con la pistola
X — Adelantar una pierna
Triángulo —Encogerse de hombros
Cruceta — Posición de espera

Heidekkaa te dará un objeto que dependerá de lo bien que lo hayas hecho durante el saludo. Cada acción que requiera pulsar un botón vale 30 puntos. Cambiar de dirección no vale nada (aunque si cada vez que pulses el botón no estás colocado en dirección correcta, tus acciones tampoco valdrán nada).

Tampoco cuentan las actuaciones realizadas demasiado tarde (sin embargo, consigues toda la puntuación si las realizas antes de tiempo). Tu puntuación total determina lo que recibes (acuérdate de que las reacciones de Rufus cambian según los objetos que consigas).

MARCADOR PUNTUACIÓN	NOMBRE
000-050 –	Gafas con la montura plateada
060-090 –	Aumento de HP
100-190 –	Devorador de Fuerza

Cuando todos los demás se hayan marchado, Red 13 —que te ha estado mirando desde dentro del barco— hablará contigo, pero sólo lo hará si en lugar de embarcar intentas marcharte. De cualquier modo, acabarás reuniéndote con tus amigos en el casco del barco.

(M) BARCO SHIN-RA

Ítems en esta zona: Éter, Materia de Afectar a Todo, Látigo de Viento, Capa Blanca.
Abre el cofre del tesoro para conseguir un Éter y asegúrate de hacerte con la Materia azul (de Afectar a Todo). Habla con todos, sube a cubierta y habla con el resto: te darás cuenta de que algunos de los tripulantes son tus compañeros (no te olvides de Red 13). El hombre de blanco te venderá objetos si hablas con él. Cuando estés listo, regresa y habla con Aerith. Luego vuelve a cubierta y dirígete a la izquierda: verás que uno de los guardias se ha ido, lo que te permite escabullirte hasta la proa.

Cuando hayas llegado a la parte delantera, habla con Barett, que está espiando a los miembros de Shin-Ra. Cuando hayas hablado un par de veces con él, sonará una alarma. Regresa al centro del barco para encontrarte con tus compañeros y reúne a tu equipo. Si quieres cambiar la organización, habla de nuevo con tus amigos. Cuando estés listo, baja y cruza la puerta en la que había un guardia delante. En la sala siguiente, asegúrate de que no haya enemigos y trepa por la escalera de mano, que te llevará hasta un cofre con un Látigo de Viento dentro.

¿Has recogido todos los objetos del barco? Si la respuesta es sí, en cuanto estés preparado, ve y habla con el capitán de los guardias. Resulta que está muerto. De pronto aparece Sefirot. Invoca a un enorme monstruo para que se enfrente a ti antes de levantar el vuelo...

TRUCOS PARA EL JEFE:
EL NACIMIENTO DE JENOVA
Las magias de la Tierra, Llama y Frío funcionan bien contra este jefe, pero no recurras al Veneno. Atácale con la Materia para Invocar y dale con todo lo que tengas. Es prioritario que mantengas alto tu nivel de HP, ya que Jenova puede utilizar su láser para atacar a uno o a todos los miembros. Usa el ataque físico sólo si tienes los MP bajos. El jefe puede lanzar un conjuro «Parar» a un aliado, de modo que no dependas demasiado de ningún personaje durante la batalla. También te irán muy bien unas cuantas Colas de Fénix, ya que a veces el jefe usa un láser (Láser del Terror) que hiere a todos los compañeros dos veces cada vez, lo que llega a hacer estragos. Cuando la batalla acabe, recibirás una Capa Blanca.

(N) COSTA DEL SOL / EL NUEVO CONTINENTE

Ítems en esta zona: Materia para Invocar Ifrit, Aumento de Poder x2, Energía de Motor, Anillo de Fuego, Ametralladora Doble, Éter Turbo, Materia para Transformar, Varita Mágica, Colgante Estrella, Aguja Dorada x2, Cola de Fénix x10, Aumento de Inteligencia , Tienda de Campaña.
Recoge la Materia roja (para Invocar a Ifrit) después de la batalla y espera que el barco atraque. Habla con la gente y luego sube las escaleras. A esto le seguirá una corta secuencia de vídeo. En la zona siguiente, cruza la puerta y te encontrarás con un tipo algo sospechoso que te venderá una habitación por 30.000 gil: a partir de ese momento podrás dormir aquí cuando quieras. Baja las escaleras del fondo de la habitación y llegarás a un sótano en el que hay un hombre durmiendo. Aquí puedes conseguir un Aumento de Poder y la Energía de Motor, así como un Anillo de Fuego en el cofre del tesoro. Te encontrarás con Mukkii (el del armario del Mercado Wall) en el bar, y con algunos de sus amigos. Si bajas a la playa, te tropezarás con Houjou (el científico que conociste en el cuartel general de Shin-Ra). Puedes hablar con él si te apetece, pero no vas a sacar nada en claro.

Una vez fuera del pueblo, dirígete hacia las montañas y cruza el puente. Encontrarás una entrada con aspecto de cueva. Habla con el hombre de la colina y luego sigue avanzando hacia el norte. Por fin llegarás a un pasaje que conduce a la gran caldera de Makoro. Encamínate hacia el sur y sigue las vías del tren: no vale la pena que pierdas el tiempo buscando objetos por esta zona. Sigue adelante y te encontrarás con unas vías curvadas y un Punto para Guardar. En tu recorrido por las vías podrás recoger una Ametralladora Doble, un Éter Turbo y una



Materia para Transformar.

Las vías del tren están algo destartaladas: en algunas zonas aparecerá un mensaje que te indicará que pulses Círculo para no caerte. Es mejor que te dejes caer y que te hagas a un lado, o bien a la derecha o a la izquierda, y que presiones Círculo para aterrizar bajo las vías (puedes pulsar Arriba para subir de nuevo). Si aterrizas a la izquierda de las vías, conseguirás una Varita Mágica; si aterrizas en medio, no conseguirás nada; y si aterrizas en la parte derecha, te harás con un Colgante Estrella. Hay tres puntos en las vías en los que puedes caer, de modo que asegúrate de conseguir estos objetos. Sigue el sendero de las vías de arriba hasta la siguiente zona. ¿Te están esperando tus amigos en la vía de abajo? Si no están, vuelve atrás y sigue el sendero de abajo. Te encontrarás con la posibilidad de invocarles mediante el sistema PHS. Si se encuentran en el sendero de abajo, sigue avanzando por el sendero de arriba hasta que te encuentres un cobertizo de madera. Entra dentro y selecciona la primera opción cuando tengas que elegir: tu elección desplazará las vías del sendero de abajo. Antes de regresar y seguir a tus aliados, puedes avanzar hasta el final del sendero en el que te encuentras y trepar por el muro (si estás en el lugar correcto, oirás el trino de los pájaros). Cuando encuentres el nido, puedes elegir entre hacerte con el tesoro (primera opción) o dejar en paz a los pájaros (última opción). Si eliges la primera, prepárate para el ataque...

TRUCOS PARA EL JEFE: COCATRIZ

Es fácil acabar con este tipo: sólo tienes que atacarle hasta que se muera. Recibirás diez Colas de Fénix cuando lo liquides. También podrás conseguir dos Agujas Doradas del jefe: una tendrás que robarla y la otra aparece si le matas con Metamorfosis.

Después de la batalla, Cloud volverá a las vías del tren. No te olvides de que se trata de una oportunidad de una sola elección: decidas lo que decidas respecto a recoger el tesoro, es una decisión que sólo podrás tomar una vez. Mientras sigues avanzando, el sendero inferior se divide en dos direcciones. Sigue el camino de la izquierda (el que regresa), ve al norte (hacia el puente) y luego a la derecha (bajo el primer puente). Puede que parezca muy complicado, pero llegarás a una choza en la que hay un montón de objetos y un hombre que descansa en una motoniveladora. Encontrarás un Aumento de Inteligencia y un Aumento de Poder, además de un cofre que contiene una Tienda de Campaña. Márchate y sigue el otro sendero que cruza el puente en la siguiente zona hasta llegar a Corel del Norte.

(O) GOLD SAUCER

Ítems en esta zona: Brazalete de Plata, Materia para Invocar a Ramuh.

En Corel del Norte hay algunos mercaderes y una posada. También puedes averiguar algo más sobre Barett, tanto si está en tu equipo como si no. Cuando hayas acabado de comprar y de charlar, dirígete al ascensor. Después de que Barett tenga un *flashback* sobre su amigo Dain, toma el ascensor hasta Gold Saucer. Puedes volver al Mapa del Mundo si te diriges a la derecha desde la zona del final de la ciudad, pero no hay mucho que hacer allí (aparte de guardar el juego o darte una vuelta en un chocobo).

Verás un Punto para Guardar en la primera zona de Gold Saucer, pero necesitarás un GP (y no los gil que has estado usando) para activarlo. Paga y podrás entrar (la primera opción es una entrada para una sola vez y la segunda es un abono que te permitirá volver a entrar siempre que quieras). Cuando tus compañeros se hayan separado, sigue adelante.

Si tratas de marcharte de la Plaza de la Estación (la zona en la que te encuentras, ya que todas las zonas de Saucer están divididas en plazas), Aerith se unirá a ti. Mientras te encuentres explorando el resto de Gold Saucer, descubrirás que los soldados de Shin-Ra están buscando a Sefirot. Cuando estés preparado, sigue hasta la Plaza Wonder, donde conocerás a Cait Sith, un futuro adivino. Se unirá a tu equipo de inmediato, ya que en este momento sólo está formado por dos miembros (tú y tu amiga).

Dirígete a la Plaza Battle y te encontrarás con un puñado de cadáveres: la obra de Sefirot. Mientras hablas con los pocos que quedan vivos, aparece Dio (el propietario de Gold Saucer) y te culpa de la carnicería. Cait Sith se escapa, pero cuando el grupo lo sigue se encuentra atrapado. Dio y sus esbirros invocan a tres grandes robots que os lanzan a través de la «Puerta del Cielo» hacia una zona desolada: la Cárcel de Corel, que se encuentra al principio de Gold Saucer.

Aquí te encontrarás con Barett. Cuando huya, examina el cadáver y habla con el otro tipo antes de dirigirte a la puerta sur. Aquí encontrarás un cofre del tesoro (en la sala situada al principio de la escalera de mano), pero ya está abierto.

En la segunda zona, habla con todo el mundo. El edificio situado más al sudeste es el bar y el hombre que hay dentro te venderá objetos. Después de echar un vistazo por las inmediaciones, entra en el edificio del este (no importa por qué puerta lo hagas).

Cuando estés dentro, aparecerá Barett, igual que Tifa y Aerith. Después del *flashback* de Barett (en el que su mejor amigo cae por un desfiladero y Corel del Norte es arrasado), reagrupa a tu equipo y regresa a la primera zona. Examina al guardia muerto y márchate cruzando la puerta. Si sales por la zona situada entre la puerta y el edificio de la derecha, acabarás vagando por un desierto hasta que una caravana (la misma que usaron para capturar a Tifa) aparezca. Cuando lo haga, escoge la primera opción para regresar a la zona de detrás de la puerta o escoge la última opción para quedarte donde estás (en mitad de la nada; tendrás que seguir merodeando hasta que la caravana aparezca de nuevo).

En cuanto hayas pasado la puerta, habla con el hombre que encuentres y gira a la derecha. Si tomas cualquier otra dirección te encontrarás plantado en mitad del desierto (lee el párrafo de arriba de nuevo si quieres seguir la pista). Llegarás a una estación de trenes: entra y te encontrarás a Dain (el tipo del *flashback* de Barett). Le habla a Barett sobre Erenoa y Marin (que, de hecho, es su hija) y luego le ataca. Durante la batalla te verás obligado a luchar usando sólo a Barett...

TRUCOS PARA EL JEFE: DAIN

La forma más sencilla de liquidarlo es dejarle que te golpee: sus golpes aumentan tu Medidor de Límite con rapidez. Utiliza la Materia Kaifuku para recuperar la vida perdida, luego atácale con el Disparo cuando tu medidor esté al máximo. Una Materia para Invocar (como Shiva o Ifrit) también resulta una buena forma para herirle más. Asegúrate de tener todos los MP que necesitas y ganarás la batalla en un periquete. Puede que el jefe lance un ataque final antes de morir, de modo que cuidado con tu nivel de vida (no tendrá oportunidad de atacar si le matas lo bastante rápido). En cuanto te lo cargues, recibirás un Brazalete de Plata.

Cuando Dain muera, te encontrarás de nuevo en el camión. Después de hablar con Kooshi, te invitarán a convertirte en jinete de chocobos. En la flecha del ascensor, escoge la primera opción para que te expliquen en qué consiste la carrera o elige la última opción para ahorrártela. Cuando te encuentres en la sala con otros hombres, inspecciona el hueco junto al póster del chocobo en busca de una Materia para Invocar a Ramuh. Habla con la chica de rosa (Estuto) para empezar la carrera. Tus mandos como jinete de un Chocobo son:

Cuadrado – Acelerar
X – Reducir
Círculo – A la carrera
(utiliza tu Medidor de Carreras)
Select – Cambiar entre el control automático y el manual
R1 + R2 – Rellenar tu medidor

Cuanto más uses el medidor, más lento será tu avance, de modo que consérvalo para cuando lo necesites de verdad. Tendrás que seguir en el concurso hasta que ganes, así que ¡muévete! Esuto te volverá a explicar el tema de los mandos antes de la carrera si eliges la primera opción, o puedes dar por zanjada la conversación y empezar la carrera con la última opción. Si no consigues desenvolverte bien en la carrera, tranquilo: lo que puedes hacer es seguir adelante recurriendo al modo de Secuencia Automática hasta que te pongas en primera posición. Cuando ganes, recibirás un Bagii (Buggy) como primer premio y ya podrás vagar libremente por el mundo e incluso cruzar ríos poco profundos. Fíjate en los vados claros situados junto a los ríos.

X – Salir del buggy
Círculo – Entrar en el buggy
Triángulo – Menú Principal
Select – Mapa del Mundo (pulsa repetidamente para aumentar/ocultar el mapa)
L1/R1 – Rotar cámara (o retorno a la vista lateral desde la vista superior)
L2/R2 – Cambiar cámara

Puedes tropezar con algunos enemigos cuando vayas con tu buggy, de modo que ten mucho cuidado. Por otra parte, sólo podrás volver a Golden Saucer si tomas el ascensor en Corel del Norte (no podrás llegar allí con el buggy). Si cruzas el río al sur de Golden Saucer y echas un vistazo alrededor, verás una casa situada en una península: aún no puedes inspeccionarla, de modo que olvídate de ella por el momento. Puedes volver al desierto con el buggy, entrar al sucio hoyo que rodea Saucer y llegar a las casas situadas al pie de la ciudad.

Sin embargo, te darás cuenta de que no hay nada que hacer allí, a no ser que quieras pasear, claro. Si te quedas un rato aparecerá el mismo vehículo con el que secuestraron a Tifa, se parará y se ofrecerá a acercarte hasta tu vehículo. Elige la primera opción para aceptar y la última para quedarte donde estás. Tal y como indica el menú de ayuda, es posible volver al Pueblo de Junon y llevarte el buggy contigo.

Cuando hayas acabado el escenario con Cid, podrás explorar la casa de la península. Llegado a este punto también puedes conseguir el manual de Nivel 4 de Sobrepasar el Límite de Aerith.

(P) CIUDAD DE GONGAGA / CAÑÓN COSMO

Ítems en esta zona: Cola Mágica, Poción X x2, Materia para Invocar a Titán, Materia de Muerte Segura, Materia de Efecto Adicional, Éter, Megáfono Blanco, Megáfono Negro, Anillo Mágico, Éter Turbo, Varita de Confusión/Locura, Materia de Gravedad. (Aquí también podrás conseguir un Elixir, un Aumento de Magia y Materia de Curación Total, pero será a partir del Disco 2).

Tu próximo objetivo es dirigirte al sur desde Golden Saucer a través de un río y de una zona cubierta de bosque. Entra en la oscura estructura (llamada Jungla). Allí están Reno y Ruudo. Después de que Iriina aparezca y alerte al resto de Turcos de tu presencia, te plantearán una pregunta. Da igual lo que respondas, porque de todas formas tendrás que luchar con Reno y Ruudo a la vez...

TRUCOS PARA EL JEFE: RENO, RUUDO

Utiliza los conjuros Summoning para igualar las cosas al principio de la batalla. Luego ve a por cualquiera de los dos. Cuando hayas herido a uno lo bastante, se marchará seguido por el otro. Quizás sea mejor que ataques primero a Ruudo, porque puede curarse y curar también a Reno, pero acuérdate de que Reno es más peligroso. En cualquier caso, el combate no se presenta difícil. Conseguirás una Cola Mágica y una Poción X cuando ganes la batalla.

Cuando los Turcos se marchen, dirígete al nordeste y luego al norte hasta que encuentres un montón de maquinaria convertida en chatarra. Mientras estés echando un vistazo al lugar, aparecerán Sukaretto y Shon en un helicóptero de Shin-Ra y hablarán sobre la Materia Enorme (sobre la que aprenderás más en el Disco 2). Cuando se marchen, inspecciona la zona en la que estaba Sukaretto y elige la última opción para hacerte con la Materia para Invocar a Titán. Luego regresa a la primera zona y ve a la izquierda. En la segunda zona hay una Materia de Muerte Segura cerca del camino de la izquierda (que te devuelve al Mapa del Mundo). Si tomas el camino del norte te conducirá hasta el Pueblo de Gongaga.

Asegúrate de hacer una visita a las tien-

das (no olvides que puedes escalar el poste que hay en la Tienda de Accesorios y llegar a una sala en la que puedes comprar armas) y hacerte con los cofres del tesoro de la posada (Poción X) y de la casa del viejo (Megáfono Blanco). Si entras en la casa más apartada de la derecha, te encontrarás con una pareja que aparentemente conoce a Cloud (o a alguien que se le parece) y a alguien llamado Zekkusu.

Cuando estés listo, regresa al Mapa del Mundo. Dirígete al sudoeste, luego gira hacia un río, cruza por la zona poco profunda y avanza atravesando las montañas hasta llegar al Cañón Cosmo. Si intentas pasarte la ciudad, el buggy se detendrá, así que la única opción que tienes es entrar en ella (¡consuélate pensando que no puedes llegar a ningún otro lugar sin el buggy!).

Cuando te acerques al hombre de la puerta, Red 13 hablará con él (si no está contigo, subirá los escalones cuando tu equipo haya pasado o, si lo está, simplemente se apartará y se pondrá a hablar). Todo el mundo conoce a Red 13 en Nanaki. Después de que Red 13 se haya dirigido a las escaleras, habla con el guardia y escoge la última opción para que te dejen entrar en la ciudad (Red 13 aparecerá de nuevo para asegurarse que entráis).

Si Red 13 estaba en tu grupo, se te presentará la opción de crear un nuevo equipo. Por otra parte, puedes dar una vuelta por la ciudad a tu aire. No te pierdas el Punto para Guardar situado en la armería Tiger Lily. En la Tienda de Objetos hay un pasillo cerrado con una cuerda roja que te impide inspeccionar la habitación que hay al fondo. No te olvides de este lugar porque si vuelves al Cañón Cosmo en algún otro momento (en el Disco 2 ó 3), la cuerda ya no estará y podrás hacerte con el Elixir, el Aumento de Magia y la Materia para Curar a Todos que hay en la habitación del fondo.

Finalmente dirígete al observatorio, donde te encontrarás con Red 13 y Buugen Haagen, un tío que sabe de todo. Cuando Red 13 se marche, regresa y habla con tus amigos para formar un nuevo equipo. Luego habla con Red 13 en la sala conectada con la posada antes de volver al observatorio. Entra por la puerta lateral, charla con Buugen Haagen y pronto presenciarás una corta secuencia de vídeo.

Cuando termine, regresa a la enorme hoguera a la derecha de la entrada. Tus amigos están allí. Habla con todo el mundo y luego con Red 13 por segunda vez. Entonces aparecerá Buugen Haagen y formarás un nuevo grupo (con Red 13 como miembro permanente). Si quieres alguna otra cosa, habla con otro aliado (da igual con cual).

Sigue a Buugen Haagen de regreso a la puerta sellada sobre la armería y habla con él. Luego escoge la primera opción y te abrirá la puerta. Entra y baja hasta el fondo del sótano y luego gira a la izquierda. En la zona siguiente, dirígete a la derecha y luego arriba hasta que veas un agujero a la izquierda. Entra y escoge la primera opción para que aparezca una abertura cerca. Métete dentro y luego dirígete arriba y a la izquierda. Resbalarás con aceite y te darás contra un muro repleto de pinchos, con lo que cada miembro perderá 500 HP.

Luego ve al norte a través del agujero y dirígete a la derecha para llegar a la Materia para Combinar que no pudiste conseguir en la primera zona (Efecto Adicional). Regresa y avanza con cuidado por el límite del camino para evitar resbalar de nuevo con el aceite. Luego ve a la derecha, arriba, a la izquierda, baja las escaleras y cruza el pasaje subterráneo hasta que llegues a un cofre con un Éter dentro. Regresa a las escaleras, dirígete a la izquierda y luego abajo hasta que encuentres el segundo cofre, que contiene el Megáfono Negro.

Luego vuelve a subir las escaleras y dirígete a la parte superior izquierda para salir de esta zona. Si entras en uno de los tres agujeros restantes, se te presentarán las mismas opciones; pero si escoges la primera, te atacarán. Si decides hacerlo, tu nivel no se verá alterado, pero es más recomendable que te lo propongas cuando hayas despejado la zona entera en lugar de hacerlo ahora mismo.

Existen cinco pasajes en esta zona, aunque a ti sólo te interesan el segundo y el cuarto empezando por la izquierda. Para empezar, toma la cuarta pista. Cuando llegues hasta una telaraña, tendrás que luchar con una araña gigante (Stinger). Cuando te la hayas cargado, sigue el sendero hacia el norte hasta encontrar un cofre con la Poción X dentro. Luego regresa y toma el segundo pasaje empezando por la izquierda. Mata a la Stinger que te atacará cuando llegues de nuevo a la telaraña, y luego dirígete a la izquierda y abajo.

Cuando estés en el túnel, ve a la derecha y te encontrarás un sendero alternativo que te llevará hasta otro cofre del tesoro: este cofre contiene el Anillo Mágico. Regresa hasta donde estaba la telaraña y avanza en dirección norte hasta que te encuentres otra. Si la pasas encontrarás la salida, pero antes es mejor que gires a la izquierda y Cloud encontrará un pasaje escondido en una roca que le conducirá hasta un cofre. Dentro hay un Éter Turbo. A medida que te acerques, la cara gigante de la caverna vecina empezará a moverse y algo te atacará...

TRUCOS PARA EL JEFE: GI NATATAKU
No te preocupes por los Fuegos del Alma que este jefe tiene a su alrededor: usa simplemente una Materia para Invocar, y luego concéntrate en atacar y utilizar los Sobrepasar el Límite sobre directamente sobre él. Si tu nivel de Conjuro ha alcanzado el segundo nivel, entonces el Frío y el Rayo te irán de perlas.

Tampoco te preocupes en exceso por tu vida: el jefe se desmoronará antes de que ningún miembro de tu equipo sufra daños considerables. Si sales victorioso de la batalla, recibirás una Varita de Confusión/Locura.

Recoge la Materia (Gravedad) que queda detrás a la izquierda y sigue a Buugen Haagen por las escaleras. Después de la secuencia con Red 13 y la otra criatura (su padre, que se transformó en algo metálico), forma un nuevo equipo y abandona el pueblo. No te preocupes, Red 13 se reunirá contigo cuando sea el momento de irse. Y la respuesta es sí, tu buggy funcionará cuando te marches del Cañón Cosmo.

(Q) EL REGRESO DE SEFIROT

Ítems en esta zona: Aumento de Suerte x2, Elixir x2, Puño de Platino, Éter turbo, Megáfono Plateado, Víbora Gemela, Lanzagranadas, Aumento de Magia, Materia de Aniquilamiento, Hoja de Runa, Baretta de Platino, Derribar, Materia de Afectar a Todo, Materia de Atribuir, Francotirador CR, Anillo de Piedras Preciosas, Materia de Contraatacar (y si abres la caja fuerte de la mansión, conseguirás el Manual de Recuerdos Cosmo y la Materia para Invocar a Odin, por no mencionar un Objeto Clave: la llave dorada).

Súbete al buggy y deja atrás el Cañón Cosmo. Dirígete al norte hasta que encuentres un río con un vado lo bastante superficial como para que puedas cruzar. Pásalo y te darás cuenta de que las montañas son diferentes a las que normalmente ves. Cerca hay un pueblo pequeño, Nivelheim. ¿No te suena? Es donde Sefirot y Cloud acabaron en el *flashback* de Cloud.

Primero entra en la posada. Habla con la criatura negra del fondo para hacerte con un Aumento de Suerte. Puedes conseguir un Elixir de otra de las criaturas de la primera planta en la casa situada al sudeste.

La gran casa que queda al este es el hogar de Tifa, y si hablas con las criaturas que allí encontrarás, recibirás un Puño de Platino y un Éter Turbo. En la habitación de Tifa hay un piano, con el que podrás tocar. La próxima sección es opcional: puedes continuar por las montañas si quieres y olvidarte de esta historia. Sin embargo, hazlo y Sefirot no aparecerá en la mansión cuando llegues al Disco 2, lo que significa que no podrás pillar la Materia de Aniquilación a menos que hayas conseguido que te la entregue en el Disco 1 (sigue leyendo si te interesan los detalles...).

Entra en la enorme mansión del límite de la ciudad. En la parte izquierda de la entrada hay un trozo de papel: hazte con él porque contiene muchas pistas que te servirán para conseguir la combinación de la caja fuerte del piso de arriba. Descubrirás el cuarto número si eliges el espacio en blanco bajo las tres primeras pistas (fíjate en el papal, escoge la primera opción y luego mueve el cursor hasta el espacio en blanco y pulsa Círculo).

Dirígete a la derecha y busca un atisbo de luz cerca del hueco de la escalera: ten paciencia porque cuesta un montón verlo. Es una grieta que conduce a la parte inferior de otra habitación. Allí encontrarás un cofre con el Megáfono Plateado dentro. Vuelve atrás y entra en la puerta norte bajo la escalera. En el vestíbulo contiguo, dirígete a la derecha y luego sube hasta que encuentres un cofre que contenga la Víbora Gemela. En la parte izquierda hay una habitación con un piano roto dentro (al que, por cierto, puedes llegar si miras por la abertura cercana a la escalera izquierda de la sala principal). Sube las escaleras y gira a la izquierda. En la habitación circular encontrarás un cofre con un Lanzagranadas dentro. En la habitación del norte no hay nada excepto una caja fuerte cerrada: necesitarás la combinación correcta para abrirla. Si quieres probar suerte, examínala con el botón Círculo y elige la primera opción para introducir la combinación o la última opción para salir.

Abre la caja fuerte (o no), luego ve a la derecha y entra en el ala derecha de la casa. Si subes, encontrarás un cofre con un Aumento de Magia dentro. Luego entra en la habitación de abajo y examina el muro curvado para que se abra un pasaje secreto. Baja por la escalera de caracol y luego dirígete a la derecha. Si has conseguido la llave dorada de la caja fuerte, podrás abrir la puerta norte. Continúa a la derecha hasta encontrar una biblioteca. Luego ve al norte y te encontrarás con Sefirot, que te arrojará una Materia verde antes de largarse. Asegúrate de conseguir la Materia (Aniquilación) antes de salir de la mansión.

Una vez en el exterior, vete de Nivelheim por la entrada del norte y continúa hasta que veas una pista que conduce a las montañas. En la zona siguiente, sigue el sendero hasta que se divida y luego sigue el camino norte, que rodea la parte de detrás de un capitel y que conduce a un cofre que contiene la Hoja de Runa. Entonces regresa a la encrucijada y sigue el sendero original.

Observarás que, justo antes del puente, hay un camino que se pierde en dirección norte. Avanza por él hasta las montañas y, cuando gire al sur, toma el sendero en lugar de continuar en la misma dirección. El camino gira unas cuantas veces, pero finalmente llegarás a lo alto de la montaña, donde encontrarás un cofre con la Baretta de Platino dentro. Cuando la montaña te tape la vista, puedes pulsar Select y podrás ver otra vez. Si no te apetece ir más lejos, pulsa cualquier otra dirección (como abajo) para escalar la parte trasera de la montaña.

Regresa al camino principal y avanza hasta el puente. Dentro de la caverna, baja por una escalera de mano en lugar de descolgarte por los tubos, porque de otra forma no podrás hacerte con todos los tesoros de esta zona. No te preocupes por el enorme jefe que está junto a la puerta. Tómate la libertad de usar el Punto para Guardar y luego trepa hasta lo alto de la zona. Entra en la tubería en la que pone «2» y llegarás a un saliente rocoso.

Aquí encontrarás una bolsa de objetos con un Derribar dentro: recógelo, luego pulsa Abajo y salta a un saliente más bajo, vuelve a pulsar Abajo y llegarás al suelo. Trepa de nuevo por última vez y métete en la tubería que pone «4» para llegar al cofre del tesoro situado en el último saliente, más abajo: allí encontrarás una Materia de Afectar a Todo. Ve hasta el filo derecho del saliente y salta al suelo.

¿Ves un sendero que conduce al sur, justo debajo del camino en el que está el jefe? Pues síguelo para salir afuera, luego intenta seguir andando y caerás a un saliente más bajo. Si sigues el camino llegarás a un callejón sin salida, de modo que entra en la cueva y sigue el camino de la derecha cuando estés dentro. Pasa de la salida que está al final de la cueva, avanza hacia el sudoeste y luego métete en un agujero pequeño. Continúa, gira a la izquierda y luego baja para llegar al cofre del tesoro que se ve nada más entrar. Dentro encontrarás un Elixir. Ahora avanza hasta la salida y llegarás a una zona de árboles. En el suelo, a la izquierda de la masa de Materia cristalizada, hay una Materia de Atribuir. Recógela, sigue hacia el norte y entra



en las cuevas de nuevo por una abertura.

Una vez dentro, ve a la derecha, luego sigue avanzando hasta donde puedas y dirígete a la derecha dejando atrás los muros de piedra hasta llegar a un cofre que contiene un Francotirador CR. Luego regresa y sigue el pasaje que te queda más a la derecha. Conduce al sur y te llevará de vuelta al exterior. Desde ahí, ve a la izquierda (si vas a la derecha te encontrarás en un callejón sin salida). Finalmente llegarás a la Planta de Jenova, donde estuviste antes, durante el *flashback* de Cloud.

No tienes nada que hacer en la planta, de modo que pasa de largo hasta que llegues a una puerta en el muro de piedra. Entra y llegarás a la sala de las tuberías de nuevo. Es verdad que podrías haber entrado antes por esta puerta y desarrollar la acción al revés, pero entonces no podrías haber escalado el saliente y tendrías que haber retrocedido todo el camino en lugar de tomar la ruta directa. Ahora baja y examina al jefe, que no tardará en atacarte...

TRUCOS PARA EL JEFE:
GUARDIÁN DE LA MATERIA

No recurras a los ataques Honou, porque sólo te servirán para cabrear al jefe. El Sobrepasar el Límite B1/1 de Red 13 funcionará de perlas, igual que el Sobrepasar el Límite B2/1 de Cloud. También es una buena sugerencia recurrir a la Materia Chocobo y Moogle todo lo que puedas: su habilidad para aturdir a este jefe te será muy útil.

Los ataques físicos son lo que más te conviene si tienes buenas armas: guarda tus MP para curarte. La Kearla y la Materia de Afectar a Todo son una buena combinación si quieres mantenerte con vida (recuerda Asociarlas cuando las selecciones), puesto que el daño que puede hacerte el jefe con sus ataques oscila entre los 300 y los 800 puntos.

Encima, el tío también se puede curar (aproximadamente unos 1.000 HP) y utilizar la habilidad de Tryne, lo que causa un daño de 500 puntos a todos los que aún siguen con vida en ese momento. Si Red ha aprendido su Sobrepasar el Límite B1/2 o alguien conoce la Rapidez, sería una gran idea utilizarlos al principio de la batalla.

Como el Vigilante de la Materia es uno de los pocos enemigos que puede utilizar el Tryne, es muy recomendable que vayas equipado con la Materia de Técnicas del Enemigo y que puedas aprender esta utilísima técnica enemiga. Si sales airoso del combate, recibirás un Anillo de Piedras Preciosas.

Cuando la batalla haya terminado, inspecciona la Materia púrpura que ha quedado atrás para hacerte con ella (Contraatacar). Luego sigue el camino, que te llevará al exterior, de vuelta al Mapa del Mundo.

(R) EL INVENTOR

Ítems en esta zona: Aumento de Poder, Riku X Syukichikou, Arma Punzón, Ejinkooto.

Dirígete al sudoeste y luego gira hacia el norte (estás trazando una enorme «C» alrededor de las montañas). Sigue andando hasta que veas la Ciudad Cohete más arriba. En la tienda de accesorios, ve a la izquierda del mostrador y examínalo: recibirás un mensaje. En la casa que queda más a la derecha encontrarás un cofre cerca de la estufa con un Aumento de Poder dentro.

Habla con el hombre que está junto a la casa, justo a la izquierda de la rampa de lanzamiento del cohete. Escoge la primera respuesta y podrás contemplar una toma panorámica del cohete. El viejo te dará la Riku X Syukichikou: una nueva arma para Cloud.

Entra en la casa situada a la derecha del hombre. Es el hogar de Shiera y Cid, aunque ninguno de los dos está en la zona en ese momento. Encontrarás un cofre con una Arma Punzón. Si sales por la puerta trasera, encontrarás un aeroplano en el patio: es uno de los inventos de Cid, el Pequeño Bronco.

Cuando hayas visto el aeroplano, aparecerá Shiera. Cuando se marche, sal fuera y dirígete al norte hasta que llegues al cohete: métete dentro para encontrarte con Cid. Después de charlar con él, nómbralo. Luego puedes hacerle unas cuantas preguntas, pero recuerda que como mínimo tienes que preguntarle la primera (primera opción) para continuar con el juego. Luego sal del cohete y regresa a casa de Cid. Aparecerá Shiera y, luego, Cid.

Cuando Cid vuelva a marcharse, Shiera le contará a Cloud que Cid tenía previsto lanzarse en su cohete al espacio exterior algún tiempo antes, pero suspendió el lanzamiento cuando se dio cuenta de que Shiera estaba haciendo unas comprobaciones de última hora y que no se había bajado de la rampa de lanzamiento (con lo que, al despegar, la habría reducido a cenizas). Como el lanzamiento sólo se podía suspender y no retrasar, Cid había destrozado sus sueños para salvar la vida de Shiera. También le contará que Cid no tenía los medios para reparar el cohete, que había volcado al caer sobre la rampa de lanzamiento.

Cid regresa a la casa y luego aparece Parumaa, un empleado de Shin-Ra. Sal fuera y te encontrarás con Rufus y el guardia de Shin-Ra, que han venido a «tomar prestado» el Pequeño Bronco. Habla con él y te atacará...



TRUCOS PARA EL JEFE: PALMER

El daño que inflige su pistola es terrible, ya que tiene los efectos de Faira, Blizara y Sandara, así que asegúrate de que Aerith está en tu equipo o de que tienes Materia para Recuperar. Utiliza la Rapidez y la Materia de Afectar a Todo en tu equipo (así como la Magia Lenta y/o el Invocar Chocobo) contra él para que las cosas vayan un poco mejor. El B2/2 de Cloud te será muy útil. El premio por acabar con Palmer es el Ejinkooto.

Cuando te hayas cargado al jefe, tu equipo y Cid escaparán en el Pequeño Bronco. Aunque se deteriora durante la huida, aún servirá para las aguas poco profundas y para cruzar ríos (aunque no puede subir o bajar cascadas). Los controles del avión son:

X – Salir del avión
Círculo – Entrar en el avión
Select – Mostrar Mapa del Mundo (pulsa repetidamente para aumentar/ocultar el mapa)
L1/R1 – Rotar la cámara(retorno a la vista la lateral desde la vista superior)
L2/R2 – Cambiar la cámara

Ahora tienes varias opciones: puedes conseguir el manual del Sobrepasar de Límite de Nivel 4 de Aerith o continuar con la búsqueda de Yuffie. Incluso aunque no tengas a Yuffie, puedes comprar algunas armas fantásticas y encontrar algunos cofres del tesoro que se encuentran en Uutai, de modo que seguro que querrás parar de todos modos. Si te apetece un montón, puedes incluso volver y liquidar a la enorme serpiente de la que escapaste en la sección (K): ahora tienes bastantes HP para aprender la habilidad enemiga «Beta» sin morir en el intento.

Llegados a este punto, y antes de seguir con tu aventura, es una idea genial explorar el resto de zonas y recoger objetos que has perdido o que querías comprar y no podías. Una buena opción sería inspeccionar el yacimiento de los excavadores al norte, ya que allí podrás conseguir una poderosa Materia para Invocar a Kujata y comprar algunos brazaletes y objetos muy útiles.

(S) TRAICIÓN

Ítems en esta zona: Boudan Chokki, Pluma de Chocobo, Elixir.

Pilota el Pequeño Bronco de regreso a la zona de Gold Saucer. Dirígete a la casa del armero de la península, situada cerca del sucio hoyo y habla con él: te dirá que necesitas la Kiiston (Piedra Clave) que él ya no tiene. Regresa al aeroplano de Cid y vuela hasta la orilla del sucio hoyo (donde deberías dejar el aeroplano). Tienes que llegar a Gold Saucer, de modo que o bien vas andando o bien consigues un chocobo salvaje y lo utilizas para cabalgar de regreso a Corel del Norte. Dirígete a la Plaza Battle y busca una entrada en la parte derecha de la habitación que pone «Sala de Exposición de Dio». Dentro, examina el brillante objeto situado encima de un gran pedestal: es la Kiiston. Dio, el tío que te echó anteriormente de Gold Saucer, aparecerá y te desafiará: si luchas en la Plaza Battle, te dará la Kiiston. Cuando se te presente la oportunidad, elige la primera opción para aceptar o la última para declinar la oferta temporalmente. Ahora tendrás que luchar en la Plaza Battle utilizando sólo a Cloud.

Recuerda: incluso si pierdes la primera batalla, Dio te entregará la Kiiston.

Si quieres intentar ganar todos los combates, entonces sigue luchando. Después de cada batalla, aparecerá el mensaje «¡Fantástico!», seguido de dos opciones. Elige la opción de la derecha para dejar de luchar o la opción de la izquierda para continuar. Si eliges continuar, aparecerá un consejo al azar. Puedes detener la rueda pulsando el botón Círculo y, aparezca lo que aparezca al pulsar, tendrá efecto antes del principio de la próxima batalla. Según lo que te toque, te sucederán diferentes cosas, aunque algunos accesorios te pueden hacer inmune a los efectos más debilitadores.

Aunque hay algo aún peor: el estado enfermizo que te asalta como resultado del consejo al azar te sigue de batalla en batalla. Estás obligado a detener la rueda después de cada pelea, de modo que ten cuidado si no quieres acabar como un pollo asado en un par de asaltos. Si te mantienes en pie durante siete enfrentamientos, entonces el combate acabará. Échale narices y aguanta los siete: Dio te dará un Boudan Cholli y una Pluma de Chocobo, además de la Kiiston.

Por ahora no necesitas nada más de Gold Saucer, pero cuando intentes marcharte, descubrirás que el cable por el que se desliza el ascensor está roto: te quedarás tirado temporalmente en Saucer. Cait Shit aparecerá (o abandonará el equipo si ya está entre tus chicos) y te sugerirá que te reúnas con él en el Hotel Fantasma. Una vez en el hotel, tus aliados y tú charlaréis durante un rato. En la siguiente escena te encontrarás en tu habitación.

En este punto del juego, uno de los personajes entrará en tu habitación y te pedirá que salgas con ella. Aunque normalmente es Aerith, a veces la cita resulta ser con Tifa, si has sido amable con ella y te has portado mal con Aerith durante el transcurso del juego. Aunque resulte mucho más difícil, si Yuffie está en el grupo en ese momento quizás también quiera una cita con Cloud. Si te has comportado como un borde con todas las chicas del grupo, al final tu cita acabará siendo con Barett.

En primer lugar, ve a Event Square. Como eres la persona número 100 que visita el lugar ese día, os ofrecerán a ti y a tu acompañante un papel en la próxima obra que se represente. Hagas lo que hagas aquí, no afectará al juego, de modo que elige las opciones que más te apetezcan y quédate con uno de los numerosos finales divertidos.

Luego, montaréis en una góndola en Round Square. Cuando tu compañera mire por la ventana, puedes pulsar izquierda para mirar tú también y contemplar varias secuencias de vídeo que muestran los distintos eventos en Gold Saucer.

Cuando acabe la cita, Cloud y su chica volverán a Station Square y se encontrarán a Cait Sith escabulléndose con la Kiiston. Escapará cuando Cloud le increpe a gritos, de modo que tendrás que perseguirle por varias partes de Gold Saucer. Si no quieres perder tiempo persiguiéndole, entonces dirígete a Chocobo Square y sigue persiguiéndole desde allí. Finalmente, Cait se detendrá en los escalones fuera de Chocobo Square.

El helicóptero de Shin-Ra aparece y Cait le lanza la Kiiston a Shon. Cuando se enfrenta a Cloud y a Aerith, Cait confiesa que en realidad es un espía de Shin-Ra. Insiste en continuar el viaje con Cloud y sus amigos porque ha tomado a Marin como rehén en Midgar.

Cuando Cait Sith se marche, te encontrarás de nuevo en el Hotel Fantasma. Examina la doncella de hierro en busca de un Elixir (observa el ruido que hace: suena igual que la risa de Norstein Bekkler, el tipo de Chrono Trigger). Sal de la habitación y te encontrarás con tus aliados. Después de una breve charla, Aerith se unirá al grupo y se convertirá en un miembro permanente. Elige a otro

aliado y luego márchate de Saucer, porque el cable ya está reparado.

De vuelta en Corel del Norte, regresa al lugar en el que el Pequeño Bronco está aparcado. Mira el Mapa del Mundo: ¿ves la diminuta cadena de islas cerca del final del mapa? Justo a la derecha de la cadena y a la izquierda de Mideel y del Fuerte Cóndor hay una isla enorme. Si vas allí, verás un gran templo rodeado de bosque. Ese es tu próximo destino, de manera que aparca el Pequeño Bronco en la orilla y dirígete al templo.



(T) EL TEMPLO

Ítems en esta zona: **Tridente, Aumento de Inteligencia, Pistola Joya Plateada, Éter turbo x2, Fuerza de Cohete, Materia de Suerte, Materia de Metamorfosis, Guardia Princesa, Cinta, Hou xx, Último Elixir, Bate con Clavos, Brazalete Dragón, Materia para Invocar a Bahamut, Brazalete Gigas.** En lo alto del templo hay una criatura negra, parecida a la que te encontraste en Nivelheim. Si hablas con ella, flotará en el cielo en una ráfaga de luz. Dentro del templo, te encontrarás con un turco, Shon, al que Sefirot hirió gravemente. Te entregará la Kiiston, de modo que podrás perseguir a su atacante. Inspecciona los altares del centro de la sala y te verás transportado a las profundidades del templo.

Esta zona presenta un trazado muy complicado: es una masa de escaleras, pasillos y pasajes. Hay cofres por todas partes, y hay un viejo loco con una cuerda azul que merodea por ahí. En cuanto llegues avanza, gira a la izquierda, sigue avanzando y entonces baja las escaleras que te llevarán al nivel del suelo. Hay una entrada justo encima de ti: entra, gira a la derecha y descuélgate por la enredadera agarrada al muro bajo tus pies. Si avanzas por debajo de la escalera más cercana, llegarás hasta un cofre del tesoro con un Tridente dentro. Desde el cofre, gira a la derecha, baja las escaleras, luego gira y salta el muro con la ayuda de las enredaderas. Deja atrás una entrada (porque ahora todavía no puedes entrar) y sube las escaleras. El viejo se largará corriendo: pasa de él por ahora y trepa por la enredadera hasta que llegues a una plataforma. Allí encontrarás un objeto brillante de color rosa (un Aumento de Inteligencia). Recógelo y baja las escaleras, luego entra por la puerta a tu izquierda y encontrarás una habitación en la que hay un cofre del tesoro y el viejo. Dentro del cofre descubrirás una Pistola Joya Plateada. Habla con el tipo dos veces y te ofrecerá los siguientes servicios:

Comprar Objetos
Reponer HP y MP al máximo
Guardar el juego
Nada

Tendrás que elegir la primera opción para declinar la oferta o la tercera para aceptar y guardar el juego.

En el exterior, regresa a las escaleras, súbelas y luego descuélgate por las enredaderas, pero esta vez tienes que bajar y dirigirte a la izquierda. En este punto puedes recoger un objeto verde (un Éter Turbo). Luego desciende por la larga escalera y, cuando llegues al final, baja unos escalones que te quedan a la izquierda, luego avanza hacia la esquina sudoeste de la pantalla. Encontrarás una pequeña zona de enredaderas desde donde tendrás que descolgarte. Asegúrate de abrir el cofre cercano: dentro encontrarás una Fuerza de Cohete. Baja las escaleras y avanza al nordeste por el sendero, hasta que encuentres más enredaderas y al viejo, que corre que se las pela cuando te acercas demasiado. Trepa por las enredaderas y luego sube las escaleras que hay a tu lado. Cruza el pórtico, gira al este, baja las escaleras y sube por la gran extensión de enredaderas que hay en el muro cercano. Dirígete a la izquierda, por debajo de la escalera, y hallarás una Materia púrpura (Suerte).

Ahora, desanda el camino por el que has venido (a la derecha, baja por las enredaderas, sube las escaleras y baja, cruza el pórtico y estarás de vuelta en el camino en el que te has encontrado al viejo, justo encima de las enredaderas). Avanza hacia el este hasta que el camino acabe, luego dirígete al sur y gira al este de nuevo para entrar en una puerta que hay al lado. Cuando entres, el viejo saldrá huyendo. Hay unas enormes rocas huecas rodando por este pasaje. Para pasártelas, tienes que calcular bien para que la parte hueca pase directamente, con lo que Cloud se arrodillará y la roca seguirá rodando. Sigue avanzando hasta que llegues a un sendero lateral que conduce a un estanque de agua. Recoge la Materia de Metamorfosis cerca de la orilla y luego continúa avanzando, esquivando las rocas gigantes. En cuanto llegues al final del sendero, las piedras desaparecerán, aunque recuerda que si te toca alguna te verás arrastrado al principio del camino. También puedes optar por esperar a que las rocas desaparezcan y luego volver atrás y recoger la Materia después de la secuencia con Sefirot.

Cuando las piedras hayan desaparecido, Aerith percibirá una poderosa presencia en la sala y regresaréis al estanque. De la superficie del estanque saldrá luz y presenciarás lo que parece ser un *flashback* de Shon e Iriina (ambos Turcos) merodeando por el santuario.

Cuando Iriina se marcha, aparece Sefirot y crea un doble suyo. Mientras él se dedica a atacar a Shon, su doble, entre risas, alza el vuelo. Cuando la secuencia termina, el doble de Sefirot desciende hasta el estanque y luego se aleja volando. Cuando regreses al final del pasaje, el viejo te estará esperando y te ofrecerá su ayuda de nuevo:

Reponer HP y MP al máximo
Guardar el juego
Nada

Cuando estés listo, baja por las escaleras. Encontrarás una habitación enorme con 12 puertas marcadas con números romanos. En el centro de la sala hay una especie de reloj parlanchín que es un incordio. La solución al mini juego es la siguiente: si pulsas Círculo (Ruleta), las manecillas de las horas y los minutos empiezan a moverse muy rápido. Incluso si vuelves a pulsar Círculo para parar las manecillas, seguirán moviéndose tres espacios más. Si pulsas Triángulo, aparecerán dos opciones: una en azul y la otra en verde.

AZUL: te da cuatro opciones más, una azul, una verde, otra roja y otra blanca.

AZUL: la manecilla de las horas adelanta un espacio.
VERDE: la manecilla de las horas adelante siete espacios.
ROJO: la manecilla de las horas adelanta 17 espacios, lo que provoca que la manecilla de los minutos adelante como mínimo un espacio.
BLANCO: no hace nada.

VERDE: te da otras cuatro opciones, una azul, otra verde, otra roja y una blanca.

AZUL: la manecilla de la hora retrocede dos espacios.
VERDE: la manecilla de la hora retrocede diez espacios, lo que provoca que la manecilla de los minutos retroceda un espacio.
ROJO: la manecilla de la hora retrocede veinte espacios, lo que provoca que la manecilla de los minutos retroceda, como mínimo, un espacio.
BLANCO: no hace nada.

Si pulsas X, el maldito reloj se calla y tendrás libertad para moverte por las manecillas (siempre que las hayas alineado correctamente). Sólo puedes desplazarte por las manecillas de las horas y de los minutos.

Podrás explorar los 12 pasajes (señalados del I al XII) si cambias de posición el reloj manualmente. Pero mejor será que veas la lista de lo que hay en cada pasaje:

I — Cuando abras el cofre, te atacarán unos monstruos. Sin embargo, si te los cargas no recibirás nada.

TRUCOS PARA EL COMBATE:
Rana venenosa x2
El mejor ataque contra las Ranas Venenosas es el Reiki, de manera que utiliza ataques de Frío contra ellas. Sus ataques te convertirán en rana, pero son tan seguidos que es mejor que esperes a que te vuelvan a atacar (lo que te transformará en humano de nuevo) en lugar de malgastar el Beso de la Virgen o cualquier objeto que cure. Con la mujer (Jeminisumii) lo mejor es el Veneno, de modo que utiliza alguno de los conjuros de Veneno con ella y obtendrás buenos resultados. Este combate únicamente te será útil si quieres aprender la Canción de la Rana (siempre y cuando estés equipado con la Materia de Técnicas del Enemigo).

II — Las rocas bloquean este pasaje. Aquí no tienes nada que hacer, de modo que regresa y escoge otro camino.

III — Un cofre del tesoro. También contiene monstruos. No conseguirás nada por liquidarlos.

TRUCOS PARA EL COMBATE:
HECTO OJOS x2
El Veneno funciona bien con este par de monstruos rojos de muchos ojos, de manera que recurre al mejor conjuro de Veneno que tengas o simplemente atácales para eliminarlos. Si vas equipado con Metamorfosis, puedes transformarlos en Aumentos de Magia, que es lo único bueno que sacarás de esta batalla. Aunque sean débiles, estos enemigos pueden quitarte un montón de HP (entre 1.200 y 1.400).

IV — Aquí encontrarás un cofre que contiene la última arma de Aerith: la Guardia Princesa.

V — Este pasaje conduce hasta el cofre dorado que antes viste pero que no podías alcanzar. Dentro hay una Cinta.

VI — Sigue leyendo para enterarte de lo que tienes que hacer aquí.

VII — Aquí encontrarás un cofre. Contiene una nueva arma para Cait Sith, el Hou xX.

VIII — Aquí puedes hacerte con el último Elixir.

IX — Un pasaje bloqueado a causa de una roca caída.

X — ¡Por ésta entraste en la sala!

XI — Otro pasaje bloqueado.

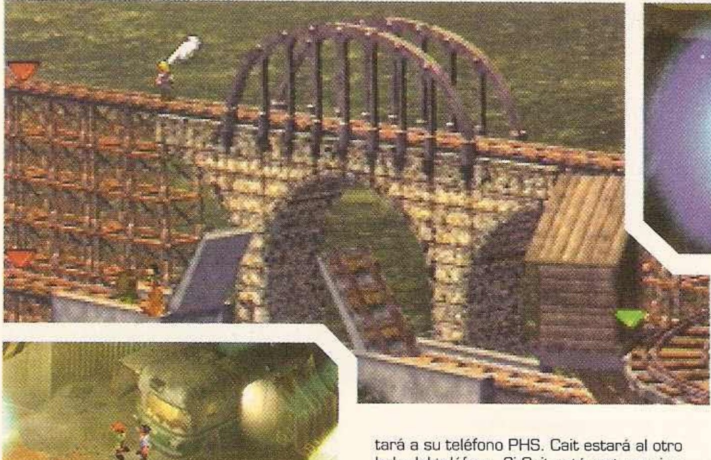
XII — ¡Menudo horror de habitación! Pronto verás algo más.

TRUCOS PARA EL JEFE:
ANTIGUO DRAGÓN x2
Con la ayuda de la Gravedad o la Materia para Invocar, acabarás rápido con estos dragones. Incluso el ataque físico funciona bien. Cada enemigo puede causarte 500 puntos de daño o utilizar el ataque Sazankurosu (Cruz del Sur), que causa el mismo daño, de modo que la amenaza no es como para echarse a temblar. Aunque sean jefes, también puedes controlarlos: ganarás un Éter Turbo si te cargas a los dos.

En el cofre hay el Bate con Clavos, el arma más potente que Cloud puede conseguir en el Disco 1. Recógela y márchate de la habitación. Te encontrarás ante la puerta que no pudiste abrir antes (en la zona de las enredaderas y las escaleras), así que da marcha atrás hasta la habitación del reloj y consigue los objetos que te dejaste antes.

PASAJE VI
Antes de adentrarte en este pasaje, asegúrate de haber acabado con el resto de habitaciones, ya que no podrás volver a ellas después de lo que viene a continuación. Cuando salgas, el viejo te verá y se escapará corriendo.

Cuando Aerith te plantee una pregunta, escoge la última respuesta si quieres volver y explorar más la sala del reloj o, si prefieres cazar al viejo, elige la primera respuesta. Para encontrarle sólo tienes que ir avanzando: en algún momento te toparás con él cuando tú entres en un pasaje del que él



intenta salir.

También puedes dirigirte a otro grupo de pasadizos si vas hasta el extremo izquierdo de cada saliente y pulsas el botón Círculo para saltar a otro nivel. Las entradas y las salidas de los pasajes son aleatorias, pero no te será difícil cazar al viejo. No te olvides de hacerte con el cofre situado en el nivel más bajo: dentro hay un par de Guantes de Algodón del Ejército. Y lo de siempre: si ganas al viejo en su propio juego, te ayudará como recompensa. Tus opciones son:

Reponer HP y MP al máximo
Guardar el juego
Nada

Ahora que has pillado al viejo, la enorme puerta del nivel superior se abrirá. Entra y dirígete a la derecha. Te encontrarás con Sefirot cuatro veces: te hablará sobre la energía que hay en el templo mientras blande su espada arriba y abajo por toda la tienda. El doble que creó antes sigue cada uno de sus movimientos.

Antes de desaparecer, Cloud sufrirá una especie de ataque. Cuando vuelva en sí, el grupo examinará un mural que hay en la pared que representa un meteorito cayendo a toda velocidad sobre la gente de la tierra. Aerith ha empezado a hablar sobre el conjuro «Meteo» (que Sefirot planea lanzar) cuando de repente el grupo oye la voz de Sefirot. El templo empieza a temblar y de pronto aparece un enorme dragón rojo y ataca...

TRUCOS PARA EL JEFE: DRAGÓN ROJO
Lánzale un conjuro de Ralentizar al dragón y ponte uno de Rapidez para ti. Algo de Materia para Invocar también conseguirá equilibrar la batalla, pero no utilices la Kujata, ya que curaría unos 2.100 puntos al jefe. La Gravedad también es inútil contra el dragón, de modo que olvídala. Lo que mejor te irá son los Sobrepasar el Límite y los ataques físicos. Si ganas el combate, recibirás un Brazalete de Dragón...

Recoge la Materia para Invocar que ha quedado atrás (Bahamut). Luego retrocede y examina el objeto dorado flotante del altar. Aerith se refiere a él como la Materia Kuro (la Materia Negra), pero es de oro... En cualquier caso, Aerith te hará una pregunta. Da igual lo que respondas.

En este punto, si Cait Sith no forma parte de tu grupo, oirás un timbre y Cloud contestará a su teléfono PHS. Cait estará al otro lado del teléfono. Si Cait está en tu equipo, empezará a brincar y a hablar contigo. Cuando termine, abandona la habitación, deja que el viejo te cure si lo necesitas y luego regresa a la habitación del reloj. La única dirección que podrás seguir es la que conduce al pasaje XII. Cuando inspecciones la puerta de la habitación del fondo, aparecerá otro jefe...

TRUCOS PARA EL JEFE:
PUERTA DEL DIABLO
La mala noticia es que el daño que puede hacerte este jefe es terrible. La buena es que la mayor parte de sus ataques (especialmente el Ataque Terremoto y el Golpear Cuerpo) aumentan tu medidor de Límite. Es un buen momento para recurrir a la Materia Bahamut. Los efectos de las otras Materias para Invocar son bastante discretitos.

Te irá bien utilizar el B1/1 de Aerith y el B2/2 de Cloud, y podrás recurrir al Sobrepasar el Límite y a la Rapidez. Por suerte, este terrible jefe no puede matarte instantáneamente. Si consigues liquidarlo, recibirás un Brazalete Giga.

Cuando hayas acabado con el jefe, Cait Sith tendrá una animada conversación con tu equipo. Si no se encuentra en el grupo, entonces aparecerá de golpe en la puerta y empezará a charlar. Volverá a la sala donde se encontraba la Materia Negra y la tomará. Luego, el templo entero... ¡desaparece! En la escena siguiente, Cloud y Aerith bajan a los cimientos del templo y recuperan la Materia Negra, pero entonces aparece Sefirot y obliga a Cloud a que se la entregue.

Durante todo este rato, controlarás la imagen fantasmal de Cloud como si se tratara de un niño. Si te interpones en su camino y charlas con él, impedirás que se acerque a Sefirot, pero no vale la pena porque Cloud perseverará y continuará avanzando hasta que abandones.

Cuando Cloud le haya entregado la Materia Negra a Sefirot, atacará a Aerith (y antes de que lo preguntes: no, no se puede hacer nada para evitarlo). Aparecerá Cait Sith (de hecho es Cait Sith 2, la misma persona pero con el cuerpo de un robot de lo más elegante, ya que el primero la espichó al desplomarse el templo). Luego, los otros miembros del grupo bajarán y evitarán que Cloud mate a Aerith.

Después de lo que parece haber sido un sueño, te despertarás en la posada del Pueblo de Gongaga, con Barett y Tifa a tu lado. Contesta a la pregunta de Barett como te venga en gana y sal de la posada. Tifa y Barett se unirán a tu equipo, pero no debes considerarlos miembros permanentes. Busca el Pequeño Bronco en la orilla sur cerca del Pueblo de Gongaga.

Aerith ha dejado el grupo por su bien. Aún conservas todas sus armas, equipo, accesorios y Materia en tu menú de Ítems. Llegados a este punto, es el momento de ir al bosque que viste en el sueño de Cloud. No obstante, lo primero de todo es montarse en el Pequeño Bronco...

(U) YACIMIENTO DE LOS EXCAVADORES/EL BOSQUE

Ítems en esta zona: Materia para Invocar a Kujata, Anillo de Agua.
Dirígete al Continente Norte rodeando la parte izquierda del Continente Occidental después de seguir el río de Gold Saucer. Después ve al límite derecho del continente, donde encontrarás un bosque rodeado de montañas. En mitad del bosque hay una gran caja torácica y una calavera enorme. Si te acercas, descubrirás que estás en un yacimiento de excavación en el que un puñado de arqueólogos pasa la mayor parte del tiempo cavando.

Antes de nada, quizás lo mejor sea que subas por la escalera de mano y te metas por el agujero del fondo para llegar a la segunda pantalla del bosque. Si te paras un momento ahí, verás una Materia roja flotando en la parte izquierda de la pantalla. Se desplazará hacia la parte derecha y luego a la izquierda sucesivamente cada pocos segundos. Intenta adivinar dónde aparecerá y utiliza el botón Círculo para hacerte con ella. Tu recompensa será una Materia para Invocar a Kujata. Si intentas adentrarte en el bosque, llegará un momento en el que descubrirás que esta pantalla se repite infinitamente, así que mejor será que des media vuelta. Antes de aventurarte en la siguiente parte del juego, puedes comprar algunos brazaletes y objetos: habla con el hombre que está sentado cerca y escoge la segunda opción para comprarle cosas.

En este punto del juego tendrás que encargarle a uno de los hombres que vaya y excave en busca de la Runahappu (Arpa Lunar). En cuanto la obtengas, podrás cruzar el bosque «interminable». Primero habla con el hombre que está sentado justo fuera de la sala que parece una calavera. Elige la primera opción dos veces. La pantalla se apagará poco a poco.

Cuando la pantalla se ilumine de nuevo, todos los hombres se habrán marchado. Tienes que elegir el lugar donde quieres que excave el hombre y pulsar Cuadrado. Te costará 100 gil colocar al tipo. Utiliza la primera opción para situarlo o la última para desistir. Puedes colocar un máximo de 5 hombres a la vez.

Te marcharás cuando hayas elegido la última opción o cuando hayas colocado a cinco hombres. Entonces, pulsa Cuadrado para provocar una explosión. Oirás una señal musical y los hombres se moverán en diferentes direcciones. Sitúate donde quieras que excave uno de los hombres durante la noche y pulsa Cuadrado de nuevo después de borrar el cuadro de diálogo. A la mañana siguiente, te encontrarás al fondo de la pantalla. El cofre del tesoro cercano estará cerrado, y quizás contenga un objeto o no, dependiendo de dónde eligieras excavar. La clave para dar con el objeto correcto es observar a los hombres después de la explosión. Todos mirarán al lugar donde está el objeto que necesitas, de manera que intenta que la distribución siga el trazado de un compás, para que puedas ver dónde están mirando (es decir: dónde está situado el objeto). Una ayudita por si estás muy perdido: el Runahaapo está algo al oeste y al sur de la tienda de campaña situada en el saliente superior.

Normalmente, la primera opción se usa para excavar en busca de la Runahaapu (todos los hombres mirarán en la dirección del arpa). Las otras dos opciones se usan para excavar en busca de otros objetos (los hombres mirarán hacia el objeto más cercano o el siguiente objeto).

Sin embargo, no sólo tienes que colocar a los hombres para encontrar los objetos, sino que también debes utilizar cualquiera de las tres opciones para desenterrar la Runahaapu o cualquier otra cosa: el problema es que si no utilizas la primera opción, los hombres no mirarán en la dirección correcta y, por si fuera poco, no podrás utilizar la primera opción cuando hayas obtenido la Runahaapu. ¿Cómo saber si tienes el objeto correcto? Bueno, aparecerá en el menú de objetos (donde se guarda todo lo importante, como por ejemplo el PHS).

Por otra parte, puedes hablar con el hombre sentado en la entrada de la cabaña y elegir la primera opción dos veces: no te dejará elegir y colocará a los hombres él mismo. Por último, intenta entrar en el bosque. Si la pantalla se vuelve verde, entonces es que tienes el objeto correcto.

Cuando hayas conseguido la Runahaapu, entra en el bosque. Cuando llegues a la segunda zona, la pantalla se teñirá de verde y el bosque ya no se repetirá. Más allá del bosque hay una zona rocosa. Primero, ponte debajo del tronco de un árbol para dar con un cofre del tesoro que tiene el Anillo de Agua dentro. Trepa por las rocas que hay cerca de una masa rosa de coral, luego pasa por un tronco caído y dirígete al norte hasta que llegues a la zona siguiente (no podrás escalar por la enredadera de la primera zona, así que olvídala).

Avanza por el tortuoso sendero y te encontrarás de nuevo en el Mapa del Mundo, en el cañón cerca del bosque. Sigue avanzando en dirección al objeto con forma de peonza para continuar tu aventura.

(V) CIUDAD ANTIGUA

Ítems en esta zona: Aumento de Magia, Brazalete Aurora, Materia Meteorito, Aumento de Resistencia, Elixir, Materia de Técnicas del Enemigo, Soporte Mágico.
El aspecto de esta zona recuerda levemente al lecho marino porque hay conchas y coral por todas partes. En el cruce, toma el camino de la izquierda que conduce hasta un edificio de piedra. Dentro del edificio hay un Punto para Guardar, y en la cornisa superior hay un cofre que contiene un Aumento de Magia.

Sal del edificio, déjalo atrás y sigue el sendero en dirección este que conduce hasta una pared rocosa. Dentro, baja las escaleras y sigue avanzando hasta que te encuentres un cofre con un Brazalete Aurora. Si quieres también puedes inspeccionar el cristal azul, pero en este momento del juego no podrás hacer nada. Regresa al cruce y toma el camino del medio. Entra en un edificio en forma de concha y sube la escalera de caracol hasta arriba, donde encontrarás una Materia verde en el suelo (Meteorito). Regresa al cruce de nuevo y toma el camino de la derecha, que te llevará hasta una zona llena de edificios en forma de concha. Sigue a la derecha, luego al norte y entra en el edificio que está delante de ti. Sube hasta el piso de arriba: te encontrarás un cofre que contiene un Aumento de Resistencia.

Ya no te queda nada más que hacer en esta zona excepto entrar en la última casa en forma de concha: tus amigos no te dejarán tomar el camino que sale de la ciudad y el camino principal conduce a otra parte de la sala en la que está el cristal azul (pero sigues sin poder hacer nada). Así pues, si estás listo para seguir, entra en el edificio con forma de concha a la derecha del camino principal. En la planta baja hay un cofre con un Elixir dentro: recógelo y sube por las escaleras.

Cuando te acerques a las camas, aparecerán una serie de opciones. Puedes elegir la última opción, hacerte con la Materia amarilla que hay detrás del cabezal de la tercera cama (Técnicas del Enemigo), salir de la casa y volver a entrar, acercarte a las camas y elegir la primera opción para echarte un sueñecito. Por otra parte, puedes elegir la primera opción la primera vez, irte directamente a la cama, levantarte a media noche y pillar la Materia (no te olvides que además es más fácil ver de noche).

Decidas lo que decidas, métete en la cama cuando estés listo. Te despertarás a media noche. Cuando los compañeros de Cloud se reúnan con él, regresa al cruce por última vez y vuelve a tomar el camino del medio. Cuando entres en el edificio en forma de concha, el pez que flotaba en mitad del pasaje en espiral habrá desaparecido y en su lugar encontrarás escalones azules. Bájalos y te encontrarás en un palacio submarino. Al final de las escaleras, sal del edifico y pásate por el Punto para Guardar antes de bajar el par de escaleras de más abajo.

Aquí te encontrarás con Aerith, pero para llegar hasta ella tendrás que saltar una hilera de pilares. Para saltar de uno al otro, pulsa en dirección al siguiente. Aquí tendrás que usar a Cloud: tus aliados te esperarán en el suelo. Cuando se acerque a Aerith, Cloud tendrá otro ataque psicótico y empuñará su espada.

Puedes recurrir a los botones para conseguir que Cloud haga diferentes cosas, pero si pulsas Círculo tres veces intentará atacar a Aerith. Afortunadamente, volverá en sí antes con la ayuda de sus amigos, pero entonces aparecerá Sefirot y atacará a Aerith. Después de matarla, Sefirot escapa, dejando otro monstruo detrás para que te dé la tabarra...

TRUCOS PARA EL JEFE: VIDA DE JENOVA

Este jefe tiene poco aguante contra los ataques de Tierra, de modo que lo mejor es combinar los ataques de Tierra con los de Titán. También funcionan bien los ataques de Meteorito, Bahamut y Kujata. Los ataques físicos infligen muchísimo daño. El jefe recurrirá a magias de Reflejar la primera vez que le lances un conjuro, así que ten cuidado con lo que utilizas al principio. Los ataques de la Vida de Jenova no son demasiado fuertes (entre 400 y 700 puntos), pero posee el ataque mortal burbuja azul (Aliento de Agua), que puede dañar más de 1.500 puntos a cada personaje.

Asegúrate de que tienes Materia para Recuperar a mano. Considerando que es el último jefe del disco, no es una batalla excesivamente difícil. Cuando te alces con la victoria, recibirás una Abrazadera Mágica.

Después de cargarte al jefe, presenciarás otra secuencia de vídeo y luego tendrás la opción de guardar el juego. ¡Acabas de terminar el Disco 1, buen trabajo!

(A) LA CUEVA

Ítems en esta zona: Alabarda Serpiente, Brazalete Rayo, Corona Hipnótica, Último Elixir, Materia Mágica, Aumento de Poder.

Empiezas fuera de uno de los edificios en forma de concha en la parte este de la Ciudad Antigua. Si te diriges a la izquierda, Cloud tendrá otro ataque y verás la forma fantasmal de Sefirot abandonando la ciudad.

Cuando Cloud se haya recuperado, sigue a Sefirot avanzando hacia el norte y luego al este por el sendero que no pudiste seguir antes. Recuerda que puedes cruzar el Bosque con toda libertad y regresar al Mapa del Mundo, aunque no vale la pena a menos que quieras comprar algunos objetos o encontrar a Vincent o a Yuffie (si es que no están aún en tu equipo).

Aunque ya estás en el Disco 2, ninguno de los acontecimientos que ocurren en este disco suceden de verdad hasta que consigues el Highwind en la sección (E), lo que significa que, si vuelves al Mapa del Mundo, aún no podrás adentrarte en la búsqueda de la Gran Materia, desenterrar la Llave de la Puerta 5, ni traer a Buugen Haagen desde la Ciudad Antigua.

En la zona siguiente, olvídate del objeto blanco y espinoso por un momento. Busca detrás de él: encontrarás un camino a tu izquierda. Si lo sigues encontrarás un cofre que contiene una Alabarda Serpiente (una nueva arma para Cid). Cuando te hayas apoderado de él, súbete al objeto espinoso. Te resultará algo difícil por su forma espiral, pero finalmente llegarás a la entrada de una cueva en lo más alto.

Una vez dentro, ve a la izquierda y empuja en la segunda grieta del muro. Trepa hasta arriba y tendrás dos opciones (Derecha o Izquierda). Escoge la última (Izquierda). Avanza hasta la siguiente grieta, sube por ella y, cuando llegues arriba, elige la primera opción para posarte en un pequeño saliente con un cofre encima. Puedes abrir el cofre desde donde estás: dentro encontrarás un Brazalete Rayo.

Ponte de cara a la grieta, elige la última opción y después la primera para saltar al otro lado. Ahora, ve a la derecha y entonces se te desplegarán dos opciones más: elige la última. Esto te permitirá descolgarte hasta el cofre: dentro hay una Corona Hipnótica. Vuelve a subir a lo alto de la grieta, elige la última opción y luego vuelve a empujar para seguir. Cuando aparezcan dos opciones, elige la primera. Entonces, avanza hasta la grieta en la que está el cofre y elige la primera opción. Ahora puedes hacerte con el Último Elixir que está dentro del cofre. Regresa a la grieta y elige la última opción para saltar a la parte oeste del camino. Avanza hacia la izquierda, trepa a la grieta y dirígete de nuevo a la izquierda hasta que llegues a una larga escalera. Si eliges la última opción, bajarás hasta el final.

Si buscas con la ayuda del botón Círculo, encontrarás una Materia púrpura (Magia) cerca de la esquina inferior izquierda de la pantalla. Cuando te acerques a la escalera, treparás automáticamente hasta la grieta en la que te encontrabas. Ahora elige la primera opción (cuando estés cerca de la escalera) y sube hasta arriba. Cuando hayas dejado la escalera atrás, corre a la derecha y cruza una abertura en el muro norte. En la sala siguiente, toma el contenido del cofre del tesoro (Aumento de Poder) antes de salir a través de una abertura apartada al noroeste.

Cuando estés fuera, sigue hacia el este. Después de seguir la orilla durante un rato, llegarás a una curva muy pronunciada que gira al oeste. Detrás hay un pueblo y un profundo valle, en el que no puedes adentrarte sin haber explorado antes el pueblo (Posada del Carámbano).

(B) POSADA

Ítems en esta zona: Poción X, Ei x no Kusuri, Vacuna, Éter Turbo.

Avanza hasta el final del pueblo y habla con el hombre de púrpura que hay cerca de los árboles. Elige la primera opción. Aparecerán dos miembros del Shin-Ra y, con ellos, aparecerá la turca Iriina. Después de encararse con Cloud, Iriina intentará dejarlo fuera de combate. Para evitar su ataque, pulsa izquierda después de ver el cuadro de diálogo transparente. Si te golpea, te despertarás en una de las casas, pero si lo consigues, se largará de la ciudad.

Cuando el episodio acabe, ve a la entrada del pueblo y explora la casa que te queda a la derecha. En la habitación del fondo hay un chico, un gato y una tabla de *snowboard*. Habla con el chico y el gato se irá, lo que te permitirá hacerte con la tabla cuando la examines. La necesitarás para lo que te espera a continuación. Ahora ve a la posada, dirígete a la planta de arriba y examina la ventana de la esquina inferior izquierda para hacerte con una Poción X. Sal y entra a la casa apartada de la derecha (junto al muñeco de nieve). Recoge los objetos de la habitación del fondo (un Ei x no Kusuri y una Vacuna) y luego examina el mapa de la pared de la sala principal. Puedes examinarlo si eliges la primera opción, pero antes de marcharte elige la última opción y llévatelo.

Por último, entra en la casa de la parte izquierda de la ciudad, la del lado derecho de la armería. Si el golpe de Iriina te alcanzó, aquí es donde despertarás. Si bajas las escaleras y miras junto al alféizar, encontrarás otro objeto (Éter Turbo). También puedes echarle un vistazo a los aparatos de la planta baja para ver una serie de vídeos caseros muy antiguos: muestran a la madre de Aerith (Ifaruna, una Setora, igual que Aerith) y a su padre, un científico «renegado» del Shin-Ra llamado Gasuto (Gast). Hay un montón de vídeos, pero verlos no tiene ninguna consecuencia en el juego, aparte de darte pistas sobre el pasado de Aerith, claro está. A la izquierda hay un artilugio que ilumina la estancia, pero no parece servir para nada más.

Antes de marcharte del pueblo, quizás necesites comprar algunas armas. Cuando estés listo para largarte, deja atrás al hombre del final del pueblo (el de los árboles) y empezará una secuencia de *snowboard*. Mientras utilices la tabla, tus mandos serán:

Cuadrado — Frenar
X — Saltar
Cruceta — Mover izquierda y derecha, abajo para frenar.
Start — Pausa/continuar el juego.
L1/R1 — Girar rápido a derecha o izquierda cuando lo usas con el pad de control.

Básicamente, lo que quieres es abrirte paso a través de las montañas. Puedes recoger globos por el camino, pero no los necesitas. También te encontrarás con obstáculos con los que puedes chocar, como madera caída, pinos, iglúes, rocas de hielo, piedras y chocobos. Existen cuatro «salidas» diferentes, aunque mejor será que elijas el camino de la izquierda dos veces.

Tus personajes deben llegar a un bosque nevado. A partir de ahí puedes pulsar Cuadrado para echarle una ojeada al mapa que recogiste (aunque sólo podrás hacerlo en algunas pantallas). Te mostrará el lugar al que tienes que ir pero no dónde estás. En esta zona no hay nada interesante, pero en el mapa hay una descripción de cada punto y de su ubicación. No obstante, dar una vuelta por la zona no supone ningún problema. El objetivo final es dirigirte al lugar marcado en rojo en el mapa. Los puntos marcados en el mapa son:

ENTRADA

Tiene el aspecto de un cuadrado en el centro de la pantalla, al fondo. Si te diriges al sur desde aquí te llevará de vuelta al Mapa del Mundo. Si regresas a la Posada del Carámbano para curarte, tendrás que volver a descender hasta aquí en tu tabla.

CUEVA DE LA MONTAÑA

Una pequeña abertura justo a la derecha de la entrada. Puedes ir saltando de saliente en saliente hasta la parte superior de la pantalla, pero en la siguiente sala no hay nada que hacer excepto plantearse el «caer o no caer» en una rampa helada que no tiene ninguna consecuencia, a parte de llevarte directamente al Mapa del Mundo. La entrada de la cueva es muy difícil de ver: está en la parte superior derecha de la pantalla en la bifurcación en forma de T. También puedes llegar a la cueva si tuerces a la derecha en la zona de la Cueva del Lago.

BOSQUE

El bosque está dividido por senderos en forma de Y. En la pantalla principal del Bosque hay un objeto (Aumento de Inteligencia) al pie de un árbol cerca de la parte inferior izquierda de la pantalla. Si se trata del sitio al que llegaste después de tu experiencia con el *snowboarding*, está un poco más arriba y a la derecha de donde te la pegaste.

AVIÓN ENTERRADO

A la izquierda del bosque asoma la cola de un avión. No hay nada en ella.

CUEVA DEL LAGO

Una cueva en mitad del lago central. En la superficie helada del lago, cerca de la orilla, hay un objeto verde (una Poción). Asegúrate de recogerla. Luego dirígete a la izquierda hasta que llegues a una pantalla llena de témpanos de hielo. Aquí lo que tienes que hacer es saltar de un témpano a otro para poder cruzar, pero los trozos que rodean al témpano en el que te encuentras se sumergen o flotan, dependiendo de su posición cuando llegues. Si fracasas y se sumergen todos, ten-



drás que empezar de nuevo. La clave está en asegurarse de no saltar a un trozo cuando los de los lados flotan, porque entonces se sumergirán todos de golpe y te caerás al agua. Para saltar encima de uno, elige la primera opción y luego usa el botón Círculo y el controlador para ir saltando de uno a otro. Entra en la cueva en la siguiente zona, recoge la bolsa de objetos (contiene un accesorio Bit de Seguridad) y luego márchate.

ÁRBOL SOLITARIO
Un árbol situado más arriba y a la derecha de la cueva del Lago. Aquí tampoco hay nada.

ROCAS DE HIELO
En la esquina noroeste, a la izquierda y bajo una Pared de Piedra. Entra en la pequeña entrada de la cueva y recoge un objeto en la esquina noroeste de la caverna (un Elixir). Luego sal por la otra entrada.

TRONCOS EN EL RÍO
Sobre el Lago Central, en la desembocadura del río. No hay nada.

PARED DE PIEDRA
A la izquierda de la marca roja. No hay nada. ¿Te suena? La Pared de Piedra apareció en *The Secret of Mana* y en *Final Fantasy V*.

LAGOS HUMEANTES
Al sur y al este de la marca roja. Toca el agua en el banco a mano izquierda porque de lo contrario te será imposible conseguir la Materia Alexander. Sólo tienes que acercarte lo máximo que puedas a la orilla y, cuando se desplieguen las opciones, escoger la primera.

ENCRUCIJADA DE LA MONTAÑA
Situada en lo alto de la montaña al este de los Lagos Humeantes. Cuando llegues a la encrucijada, dirígete a la esquina superior derecha de la pantalla para consultar el mapa. En la zona siguiente, sigue hacia arriba y luego tuerce a la izquierda. Cuando esta pantalla se repita por segunda vez, busca la Materia azul (Cortar Adicional) cerca del principio de la pantalla (en la parte superior derecha del sendero). Este camino te lleva a la zona de los Lagos Humeantes, pero si das la vuelta y regresas, verás que la pantalla ha cambiado. Dicho de otro modo, no podrías haber recogido la Materia si no hubieras seguido este camino, porque el desvío no está marcado en el mapa.
Si eres rápido, podrás llegar a la sección «perdido en la nieve» —la marca roja— antes de que te pase nada malo. Sin embargo, si te entretienes en esta zona, te desmayarás (te pasará lo mismo si vuelves a cualquier parte de la «primera zona» aunque hayas llegado ya al campo de nieve). Si te desmayas, ve a la siguiente sección. Si has llegado a la zona del campo de nieve sáltate el primer párrafo.
La mejor solución es tomar el camino de la izquierda dos veces, de manera que acabes en el Bosque. Desde ahí, puedes ir directamente a la zona de la Cueva del Lago, luego continuar hasta dejar atrás la zona de la Cueva de la Montaña (la bifurcación en forma de T) y llegar hasta la Encrucijada de la Montaña, desde donde puedes seguir el desvío que conduce a los Lagos Humeantes, para luego girar a la izquierda y llegar al campo de nieve. No se trata solamente del camino más rápido, sino que encima te permite recoger todos los objetos de paso. Puedes conseguir la Materia Alexander después (porque habrás tocado el lago de camino al campo de nieve).

Por otra parte, también es posible que empieces al final del campo de nieve donde caíste, de modo que solamente tengas que subir hasta la cueva para conseguir la Materia azul y luego seguir hacia el norte hasta llegar a la cabaña del viejo (si necesitas curarte y llegar al Punto para Guardar). Después de hablar con él, puedes ir a la zona de la Pared de Piedra, dirigirte al sur hasta la zona de las Rocas de Hielo donde está el Elixir, regresar al campo de nieve y girar a la derecha para hacerte con la Materia Alexander antes de regresar a la cabaña. ¡Alehop! ¡Te has recorrido la zona entera en un par de minutos!

Recuerda: si regresas a la primera zona al final te desmayarás, y no hay nada que hacer al respecto, incluso si has estado ya en la cabaña de Horuzofu. Si no quieres malgastar el tiempo volviendo atrás, simplemente dedícate a merodear por la zona hasta que ocurra. Luego márchate de la cabaña del viejo y continúa explorando. El porqué de que te desmayes cuando ya has explorado toda la zona no parece tener mucho sentido, porque es más un engorro que otra cosa, pero no puedes hacer nada al respecto. Si regresas a la primera zona después de caer inconsciente y esperas, te desmayarás de nuevo. Esto te sucederá una y otra vez, de modo que date prisa.



(C) PERDIDO EN LA NIEVE

Ítems en esta zona: Materia para Afectar a Todos, Sagrado, Materia Alexander.
Te despertarás en la cabaña de un anciano (Horuzofu). Sube las escaleras, habla con el hombre y elige la última opción dos veces cuando te haga dos preguntas. Cuando te despiertes a la mañana siguiente, haz uso del Punto para Guardar (ya que seguramente no habrás guardado el juego desde antes de llegar a la Posada). Si quieres volver a la cama, habla con el hombre en la primera habitación y elige la primera opción.

Cuando salgas de la cabaña, tus amigos te estarán esperando fuera. Forma un nuevo equipo si quieres y luego dirígete al sur. Te habrás dado cuenta ya de que puedes hablar con el hombre desde la planta baja aunque esté encima de ti. Si aún no te has desmayado, entonces ve directamente a la cabaña y así conseguirás evitarlo. Allí te encontrarás con el viejo ermitaño Horuzofu. Habla con él y, cuando te pregunte, contesta lo que quieras. La segunda vez que te pregunte, elige la última opción. Pasarás la noche en la cabaña y, cuando te vayas a la mañana siguiente, tus amigos te estarán esperando fuera. Cuando se desplieguen las opciones, elige cualquiera. Luego habla con cualquier miembro del equipo y elige la primera opción para aceptar un cambio de grupo o la última para declinar la oferta. Si no quieres explorar más el campo de nieve, pasa a la sección D. Después de todo, podrás volver en cualquier punto del juego, siempre y cuando tengas el Highwind.

Una vez fuera de la cabaña, te encontrarás en un enorme campo de nieve. Utiliza el botón Círculo para clavar estacas que te permitan localizar tu posición (porque tu dirección variará cuando el viento cambie). Si quieres explorar el resto de la primera zona que te has dejado o en la que te desmayaste, dirígete al sur. Cuando salgas de la primera zona por la salida de los Lagos Humeantes, verás una formación rocosa y la entrada de una cueva (si sigues hacia el norte, claro). Dentro, encontrarás una Materia azul (de Afectar a Todo) en el suelo, cerca de la tienda. Lo raro es que parece que estés entrando siempre de regreso de la primera zona en lugar de entrar de camino a ella (desde la cabaña del viejo).

Si te diriges al este, pasarás por algunas zonas nevadas y luego llegarás a la entrada de una cueva. Habla con el tío de púrpura de dentro para combatir con él, aunque sólo en el caso de que hayas tocado el agua del Lago Humeante.

TRUCOS PARA EL JEFE: NIEVE
Nieve es débil ante las magias de Fuego. No puedes Controlarla o Transformarla, pero puedes robar un Saakuretto (Sagrado) durante la batalla. Sus ataques basados en el frío (Aliento Frío y Ventisca 2) no son nada del otro mundo, pero ve con cuidado por si consiguiera encantar a uno de los miembros de tu equipo.

Si sales victorioso, tu enemiga desaparecerá y una Materia para Invocar a Alexander caerá al suelo: no te olvides de recogerla. Aunque puedes seguir usando el mapa aquí, normalmente no podrás llegar a este lugar desde la primera zona. Sin embargo, si vas a la derecha y luego bajas por el sendero nevado, acabarás en el desvío de la encrucijada de la primera zona (una especie de camino de un solo sentido). Avanza al oeste desde el campo de nieve y llegarás hasta una entrada alternativa a la primera zona. No obstante, no hay mucho que hacer aquí, a menos que busques un atajo hasta la zona de las Rocas de Hielo, en la que encontrarás un objeto dentro de una cueva (regresa a la sección previa si quieres más detalles).

(D) EL CRÁTER/ LABERINTO TORNADO

Ítems en esta zona: Cinta, Jabalina, Elixir, Brazalete de Llama Ardiente, Último Elixir, Aumento de Velocidad, Espada para Aumentar, Colmillo de Dragón, Resurrección de Bahamut, Éter, Poción Hi, Nudillo Kaiser, Anillo para Reflejar, Materia MP-Turbo, Anillo de Veneno.
Cuando hayas acabado de pasártelo bomba en el campo de nieve, regresa a la casa del viejo y cúrate o guarda el juego si lo crees necesario. Luego dirígete al norte desde la cabaña hasta que llegues a la ladera de una montaña nevada. No te olvides de que no podrás explorar esta zona en ningún otro momento del Disco 2, de manera que asegúrate de hacerte con todos los objetos y otras cosas que encuentres aquí.

Ahora, ¡prepárate para vivir una experiencia escalofriante! El medidor que aparece en la pantalla cuando sales al exterior marca la temperatura de tu cuerpo (de hecho, el Kanji que ves junto a los números significa «grados»): la temperatura bajará debido al clima helado. Para mantenerla, tendrás que apretar el botón Cuadrado con rapidez. La temperatura más elevada que puedes soportar es de 38 grados y la más baja de 27. Si la temperatura baja más, te desmayarás y te despertarás en la cabaña del viejo otra vez.

Puede parecer que mantener la temperatura corporal es una tarea fácil, pero es necesario aclarar que sólo podrás subirla cuando te encuentres situado en uno de los salientes y nunca mientras estés escalando la cara de la montaña. Para los tramos más largos, tienes que elevar al máximo la temperatura y darte prisa en ascender. Por suerte, la temperatura de tu cuerpo no variará durante los combates. Recuerda: no es difícil pulsar el botón Cuadrado, lo difícil es hacerlo lo suficientemente rápido. Presiona tantas veces como puedas para aumentar tu temperatura corporal.

En esta zona, lo único que puedes hacer es subir, así que escala la ladera rocosa hasta que llegues a la entrada de una cueva y párate en cada saliente para aumentar tu calor corporal. Tienes que estar siempre pendiente de las banderas rojas: te indican la parte de la roca que puedes escalar. Una vez dentro, pasa por debajo de dos arcos y entra en la siguiente caverna. Sube las escaleras y avanza hasta la salida del sur. En la zona colindante, ve a la derecha hasta que encuentres una sala escondida con un cofre dentro: ábrelo y encontrarás una Cinta para tu colección de objetos.

Luego regresa al camino principal y dirígete primero al norte y luego al oeste. Cruza el puente helado de la tercera caverna y pulsa Select para que aparezca el cursor: te será de gran ayuda para franquear el pasillo serpenteante. Cuando llegues al final, inspecciona la roca y elige la primera opción.

De este modo empujarás el pedrusco y despejarás el pasillo bloqueado. Observa que puedes moverte mientras la roca rueda y que te puedes quedar quieto sin sufrir daño alguno cuando la piedra caiga.

Regresa a la otra sala (donde encontraste la Cinta) y abre el cofre púrpura situado al nordeste: dentro hay una Jabalina. Vuelve a la sala de la que has salido en dirección sur (la que antes tenía el camino bloqueado) y ve al norte siguiendo el pasaje hasta que llegues a otra salida, que conduce al sendero que te queda sobre el cofre de la Jabalina: síguelo y saldrás al exterior.

Mantén tu temperatura corporal y luego escala el muro. Después de ascender una distancia corta, tienes la oportunidad de elegir (arriba, abajo o a la derecha). Elige la primera opción (arriba) y sigue subiendo hasta que llegues a un saliente. Vuelve a trepar y podrás elegir de nuevo (derecha o abajo).



Elige la primera opción (derecha) y avanza hasta que llegues a otro saliente. Luego vuelve a ascender hasta llegar de nuevo a otro reborde: encontrarás un camino que va a la izquierda y un camino sin marcar que conduce a la derecha (no tiene bandera roja). El camino de la derecha es un callejón sin salida, de manera que toma el sendero de la izquierda y sigue subiendo por la pared (te encontrarás otro saliente a medio camino) hasta que llegues a la entrada de una segunda cueva.

Esta enorme caverna está llena de agujeros. Hay una salida y un cofre del tesoro, pero de momento están demasiado elevados como para alcanzarlos. No te olvides del Punto para Guardar situado entre el cofre y la salida. Hazte con otro cofre en la esquina inferior derecha de la sala (dentro hay un Elixir), luego ve al norte desde el cofre y encontrarás un pasaje que conduce al exterior.

Cuando estés fuera otra vez, dirígete al norte, luego traza la curva y dirígete primero al sur y luego al este. En la sala siguiente examina la zona que te queda justo a la derecha y encontrarás un Brazalete de Llama Ardiente dentro. Hay cuatro carámbanos enormes que tienes que encajar en los agujeros de la caverna de abajo. Lo conseguirás «luchando» con ellos. A cada carámbano le protegen unos cuantos murciélagos amarillos.

TRUCOS PARA EL JEFE: CARÁMBANO

El carámbano (Tsurara) dispone del «Tsurara Otoshi» (la Caída del Carámbano). Lo hará con todo aquel que le ataque o que intente robarle. No tienes que cargarte a los murciélagos para ganar la batalla, simplemente tienes que «matar» al carámbano. Sin embargo, dado que los murciélagos pueden Silenciar a todos tus personajes y recuperar HP cuando te ataquen, quizás te parezca una buena idea quitarlos de en medio antes de atacar al carámbano. Liquidarlo equivale a 500 Experiencia, 0 AP y 0 gil, de modo que si lo que persigues son AP y gil, a lo mejor te apetece más matar a los Ibiruheddos (a los que, dicho de paso, podrás Metamorfosear en Antorchas Sagradas si quieres).

Cada vez que ganes un combate, podrás elegir: si escoges la última opción, caerás a la sala de abajo. En cambio, la primera opción te permite quedarte donde estás, de modo que podrás seguir «luchando» con el resto de carámbanos.

Cuando hayas acabado con el último carámbano, elige la primera opción para quedarte donde estás y llegar al cofre de la izquierda (dentro encontrarás un Último Elixir). Entonces, retrocede por el sendero. Cuando estés a punto de llegar a la puerta, aparecerán una serie de opciones. Si eliges la última, podrás bajar a la sala de abajo.

A medida que los carámbanos caen, el suelo de la caverna «se eleva». Cuando hayas derribado a tres, podrás llegar a la salida, cargarte al cuarto y llegar al cofre situado en el saliente de la esquina inferior izquierda de la sala (que contiene un Aumento de Velocidad). Cuando estés listo, avanza hacia la nueva salida saltando de roca en roca. Te conducirá a la parte izquierda de un sendero exterior. Asegúrate de examinar el cofre que encontrarás para conseguir una Espada para Aumentar y luego sigue el sendero que traza una serie de curvas y que conduce al pasaje inferior de la sala de los carámbanos.

Sigue avanzando por el camino y te encontrarás en la ladera de la montaña de nuevo. Agárrate a la roca y ve hacia la derecha. Al cabo de un momento, aparecerán tres opciones (arriba, izquierda o derecha). Elige la última y sigue avanzando a la derecha para que Cloud ascienda por la pared rocosa. Cuando llegues al siguiente saliente, aumenta tu temperatura y sigue el camino que va hacia la izquierda. Cuando trepes, se te presentarán una serie de opciones de nuevo (arriba, abajo o derecha). Elige la primera opción y continúa ascendiendo.

Cuando estés por encima del segundo saliente, encontrarás la entrada de una cueva. En esta zona encontrarás fácilmente un Punto para Guardar y, si te acercas a un estanque de luz que hay cerca, recuperarás por completo todos tus HP y MP y todos los personajes muertos resucitarán. Es el momento perfecto para equiparse de accesorios: puedes recurrir al estanque para mantenerte sano y salvo cuando luches con tus enemigos en busca de Experiencia, AP y gil, y puedes aprender el Aliento Apestoso gracias a los Molbols que hay fuera (¡asegúrate de llevar la Cinta seleccionada!). Además, puedes ganar Brazaletes de Dragón de los Dragones Azules que hay en esta misma cueva, que reducirán a la mitad los ataques con Fuego, Frío o Rayo; o conseguir los Tentáculos Molbol de los Molbols que venzas.

A esto le sigue otro encuentro con un jefe, así que asegúrate de estar preparado para la batalla y sal de la sala en dirección a la derecha. En la estancia contigua, te toparás con una de esas criaturas (parecida a las de Nivelheim) tirada en el suelo. Antes de que tengas la oportunidad de examinarla, un jefe con dos cabezas te atacará...

TRUCOS PARA EL JEFE: CABEZADOBLE

Para que no te confundas, la cabeza derecha es la de las escamas y la izquierda es la de los cuernos. Los miembros de tu grupo deben ir equipados con los Brazaletes Aurora, Dragón y Llama Ardiente para mitigar el daño que les puedan causar las llamas que lanza por la boca la cabeza de las escamas y el hielo que lanza la cabeza de los cuernos. Utiliza Mabarrier y Rapidez para protegerte. Intenta recurrir a los conjuros de Tierra y Meteorito y a las invocaciones de Alexander, Leviathan y Bahamut reiteradamente. No uses Veneno (porque no les afecta) ni invoques a Kujata (porque curará las dos cabezas).

Para la cabeza con escamas, lo mejor es el Hielo, y para la cabeza de los cuernos, lo mejor es el Fuego. Pero no te confundas de cabeza porque entonces, en lugar de dañarlas, las curarás.

También puedes usar Tsuika Kouka y equiparte con Materia de Llama para atacarles con esos elementos (pero, insistimos, no te equivoques de cabeza). Además de los ataques con el Aliento, el jefe puede sorprenderte con un ataque dual de Frío y Llamas, puede lanzar Quega y tiene un ataque Explosión que causará 1.400 puntos de daño a cada miembro de tu equipo.

Cabezadoble utilizará este ataque cuando una de las dos cabezas haya muerto (así que tendrás que aguantarlo dos veces, una cuando mates a la primera cabeza y otra cuando mates a la que queda). Tienes que concentrarte en una cabeza solamente en lugar de intentar matarlas a la vez, porque su ataque de Última Agonía matará a tu grupo si os lo lanza dos veces consecutivas (con lo que podrás dar la batalla por perdida). Cuando hayas vencido a Cabezadoble, recibirás como gratificación un Colmillo de Dragón.

Si has resultado gravemente herido durante la lucha, siempre tienes la opción de regresar a la sala del estanque y curarte. En caso contrario, sigue avanzando por el pasaje, que te conducirá al exterior. Escala por la ladera helada hasta la cumbre, donde empezará una secuencia de vídeo. Cuando termine, rodea el borde del cráter interior. En la zona siguiente, Tifa hablará contigo si forma parte de tu equipo. Si no está en él, aparecerá de pronto e insistirá en ir contigo, lo que significa que tendrás que echar a algún miembro del grupo actual. Dirígete a la izquierda.

Seguidamente tendrás que bajar por un sendero inferior y buscar una Materia Roja (Resurrección de Bahamut) cerca del final de la pantalla. No puedes hacer nada por el tipo embozado que sale de la pantalla, así que olvídate de él. Cuando tengas la Materia en tu poder, puedes saltar a una pequeña isla de roca donde te encontrarás un Punto para Guardar. Cuando termines, salta de nuevo al camino de arriba y tuerce a la izquierda. En una breve interrupción contemplarás a los tres jefes de Shin-Ra y algunos científicos de camino al cráter en el Highwind, el dirigible que viste en el Pueblo de Junon.



Cuando la interrupción acabe, ve a la izquierda y llegarás a la primera de las tres pantallas «escudo». Habla con los dos tipos embozados y ambos dejarán dos objetos al morir (un Éter y una Poción Hi). Para dejar atrás el escudo parpadeante que te queda delante, acércate tanto como puedas y espera hasta que el aura verde casi haya desaparecido. Entonces, apresúrate y atraviésalo o rebotarás cuando el aura del escudo se fortalezca. Si fracasas y rebotas en el escudo, un monstruo te atacará...

TRUCOS PARA EL JEFE: ALA DEL VIENTO

Para empezar, puedes robar una Poción Hi al Ala del Viento y convertirla en una Cola de Fénix. O lo que es mejor: puedes controlarla utilizando la Materia de Manipular y ¡hacer que se ataque a sí misma! En otras palabras, la batalla está chupada. Si tocas el escudo por el otro lado, te verás arrastrado al principio, de modo que ve con cuidado.

En la pantalla siguiente, te toparás con un montón de esas criaturas cubiertas que van muriéndose. Puedes ignorarlas, pero no te olvides del cofre que hay cerca de la primera curva a la izquierda del camino: dentro hay un Nudillo Kaiser. Continúa por el camino hasta que llegues a la pantalla siguiente.

Aquí encontrarás otro escudo, pero a diferencia del primero, en éste hay una fuente de energía que lo recorre y que te hará rebotar incluso cuando el aura haya casi desaparecido. Espera hasta que la corriente de energía haya pasado y el aura sea casi invisible, y entonces crúzalo. Si cualquiera de las dos defensas te hacer rebotar, tendrás que volver a enfrentarte con un Ala del Viento (¡fíjate en la estrategia explicada más arriba!)

Más allá del escudo, Sefirot te aguarda. Sefirot liquidará a un par de criaturas negras antes de volverse invisible y dedicarse a jugar con Cloud. Cuando haya atacado al grupo, invocará a otra versión de Jenova para que acabe con Cloud y sus amigos...

TRUCOS PARA EL JEFE: MUERTE DE JENOVA

Jenova intentará Silenciar a todos los miembros de tu equipo sucesivamente y te atacará con Luz Roja a menudo (normalmente después de que la ataques con una magia). El daño que pueden causarte es mínimo, pero ve con cuidado porque demasiados ataques significarán el fracaso. Como ves, esta batalla no se presenta muy difícil: recurre a los ataques físicos o, si crees que tienes suficientes HP, utiliza el Meteorito e invoca a Bahamut, a la Resurrección de Bahamut y a Alexander. Es aconsejable que lleves el Brazalete Llama Ardiente o el Brazalete de Dragón, porque los ataques de Jenova están basados principalmente en la Llama. Da el Brazalete de la Llama Ardiente al miembro de tu equipo que mejor lance los conjuros: acabarás con Jenova y recuperarás vida al mismo tiempo. Cuando la batalla termine, conseguirás un Anillo para Reflejar.

Cuando el jefe haya muerto, la Materia Negra regresará a tus manos (y ahora por fin será negra). Cuando vuelvas a tener el control de Cloud, éste afirmará que, como Sefirot consiguió manipularle la última vez, quizá lo intente una y otra vez. Por eso quiere que otro se haga cargo de la Materia Negra y que espere mientras Cloud y los otros siguen a Sefirot. La identidad del personaje no tiene relevancia: simplemente tienes que elegir la primera opción cuando tengas que escoger (la opción no se presentará si el personaje renuncia a hacerse cargo). Por último, habla con Tifa.

Cuando tengas el control de Cloud de nuevo, dirígete al norte. Encontrarás una Materia (MP-Turbo, pero observa que es amarilla cuando la recojas), un Punto para Guardar y un cofre que contiene un Anillo de Veneno. Si te diriges al norte desde ahí, te toparás con el tercer y último escudo.

Además de tener todas las defensas de los escudos anteriores (el aura candente y la fuente de energía en movimiento), una sucesión de rayos chocan contra el suelo repetidamente. Como los rayos se manifiestan en pequeñas explosiones con largas pausas entre ellas, espera a que el aura del escudo se debilite, a que pase la corriente de energía y a una de las pausas entre las explosiones antes de intentar atravesarlo. Si topas con alguna de estas defensas tendrás que enfrentarte a un Ala del Viento de nuevo (dirígete a la sección Trucos para el Jefe, más arriba). Cuando hayas cruzado el escudo, continúa avanzando por el camino. Te conducirá hasta una réplica exacta de Nivelheim.

La próxima pantalla es una especie de *flashback* interactivo. Verás a Sefirot merodeando por Nivelheim, pero esta vez hay otro tipo que le sigue (Zekkusu, el hombre del que



oíste hablar en el Pueblo de Gongaga). Habla con los miembros de tu equipo y luego con Tifa. En la próxima escena, Zekkusu dará una paseo por Nivelheim (que ha quedado reducida a cenizas) y charlará con Zangan.

Puedes ir al Menú Principal mientras Zekkusu se da una vuelta. Es algo inútil, pero te resultará entretenido. Más tarde, tu equipo aparecerá en un edificio en llamas y Sefirot, cómo no, también se presentará. En lugar de atacar, Sefirot habla con el grupo. Cuando puedas moverte, habla con Sefirot y él se teletransportará por la habitación. En cuanto vuelvas a tener el control de Cloud, habla dos veces con Tifa. Luego Sefirot le enseñará a Cloud una foto suya con Tifa y Zekkusu. A continuación, Cloud sufrirá otro desmayo y la pantalla hará un fundido en negro.

En la escena siguiente, Rufus, Sakaaretto y Houjou (el científico) llegan al cráter. Ante ellos se alza un monstruo petrificado en el hielo. Es una de las tres «Armas», que al despertarse les observará y empezará a moverse.

A continuación aparece Sefirot disfrazado de Tifa, deja fuera de combate al resto de miembros y engaña al personaje que está custodiando la Materia Negra para conseguir que se dirija al centro del cráter.

Tu equipo aparecerá en la zona donde se encuentran los miembros del Shin-Ra La persona encargada de guardar la Materia Negra se la dará a Cloud, que saldrá volando hasta la estructura en la que se encuentra Sefirot (aunque al principio puedas moverte a tu antojo, el juego te arrebatará el control en un par de segundos). Cuando Cloud le haya dado la Materia Negra a Sefirot, el cráter empezará a desmoronarse y tu equipo (sin Cloud) escapará en el Highwind junto al resto de miembros de Shin-Ra.

(E) ATAQUE AL PUEBLO DE JUNON

Ítems en esta zona: **Materia Técnicas del Enemigo, Materia para Atraer un Chocobo, Abrazadera de Fuerza, Riku x Syukichikou (si no lo conseguiste la primera vez). De hecho, algunos de estos ítems se encuentran en el Pueblo de Junon, pero como se habla de ellos en esta sección, aparecen listados arriba.**

Cuando recuperes el conocimiento, te encontrarás encarcelado en el Pueblo de Junon. Como Cloud no está, tendrás que tomar el control de Barett y Tifa durante la mayor parte de esta sección. Cuando controles a Tifa, habla con Barett y Rufus y entonces aparecerá Haidekka. Ahora que tienes el control de Barett, sigue a Tifa cuando unos guardias se la lleven (no te olvides del Punto para Guardar), dispuestos a ejecutarla. Cuando el Pueblo de Junon se vea atacado por el Arma liberada, uno de los oficiales de Shin-Ra dejará fuera de combate a Sukkaretto. Resulta que no es otro que Cait Sith, que ayuda a Barett a luchar con los dos soldados que están custodiándole. El ataque físico será lo más efectivo en este momento, aunque puedes llegar a controlarlos si te apetece. Si este combate te da problemas, tendrás que ganar niveles en algún momento del juego e intentarlo de nuevo.

¿Te has dado cuenta de que el guardia ha salido pitando y ha desaparecido después de la batalla? Examina la puerta de la esquina inferior derecha y utiliza el controlador o el botón Círculo para hacer que Barett la eche al suelo. A esto le sigue una secuencia de vídeo en la que el Hermano Rayo se pone a punto y el Pueblo de Junon se prepara para atacar al Arma que se acerca.

Cuando el Arma choque con la ciudad, el gas empezará a entrar en la cámara en la que Tifa está atrapada. Cuando tengas el control de Barett, ve y habla con Cait Sith. Luego sal por la puerta y, cuando se cierre, dirígete a la derecha y luego sal al exterior. Una vez fuera, avanza por la carretera. Si tienes a Yuffie, te la encontrarás aquí disfrazada de locutora de televisión: habla con ella y continúa a mano izquierda.

Cuando el Arma haya salido del agua, ve a la izquierda hasta que llegues al Aeropuerto. Dirígete al centro de la plataforma y examina la caja amarilla que se tiene que subir al nivel superior. Desde ahí, ve a la derecha en dirección al dirigible. Cuando vuelvas a tener el control de Tifa, deberás recoger la llave del suelo para escapar de la cámara de gas. Los controles son:

Cuadrado — Mover el brazo derecho.
X — Mover los pies.
Círculo — Mover el brazo izquierdo.
Triángulo — Mover la cabeza de Tifa.

Tendrás que pulsar los botones en el orden siguiente:
X, X, Triángulo, X+Triángulo, Triángulo+Círculo, Círculo.

O también puedes pulsar X, X, Triángulo, X+Triángulo, Triángulo+Cuadrado, Cuadrado (este orden le liberará la otra mano, o sea que dará lo mismo).

Los resultados de utilizar los botones anteriores son los siguientes: cuando presiones X, Tifa podrá estirar las piernas. Cuando presiones X por segunda vez, conseguirá deslizar la llave hasta ella. Luego pulsa Triángulo y se recostará en la silla. Aprieta Triángulo y X al mismo tiempo (no es necesario que mantengas pulsados los botones) y Tifa tirará hacia arriba la llave con una patada y la apresará con la boca.

Después, al pulsar Triángulo+Círculo, la llave le soltará un brazo. Finalmente, presiona Círculo y Tifa podrá hacerse con la llave y soltarse el otro brazo. Tómate el tiempo necesario para llevar a cabo la operación, no hay prisa. Cuando lo hayas hecho, inspecciona el fondo de la habitación a la izquierda de la silla para apagar el gas, luego acércate a la puerta y examínala.

Cuando el monstruo te proporcione una salida, trepa hasta fuera y avanza hasta que estés delante de la torre (no te preocupes por los guardias). Cuando llegues al final, dirígete a la esquina superior izquierda de la pantalla (aparecerá el cursor y te ayudará a situarte, pero puedes desconectarlo si quieres).

En la pantalla siguiente, dirígete hasta el cilindro situado en la parte anterior del cañón, entonces bordéalo por delante hasta que termines en el cañón mismo (puede que te resulte algo complicado). Justo cuando llegues al final del cañón aparecerá Sukaaretto.

Sukaaretto empezará a darte bofetadas, de modo que pulsa el botón Círculo para devolvérselas. Si eres lo bastante rápido, la tirarás al suelo después de cinco o seis golpes. Si ella te da más bofetadas a ti, perderás. Sea cual sea el resultado de la «batalla», Barett rescatará a Tifa en el Highwind.

Una vez en el dirigible, ve a la cabina y habla con Cid. Cuando acabes, habla con Red 13 y otra vez con Cid. Después dirígete a la sala en la que pone «Operaciones» y habla con el hombre que encontrarás. Te dejará unirte a un nuevo grupo liderado por Tifa. A partir de este momento, puedes regresar a esta estancia y hablar con el tipo para activar el PHS, recuperar tus HP y MP o guardar el juego. Ahora que ya tienes equipo, regresa a la cabina y habla con el piloto. Elige la primera opción y... ¡a pilotar el Highwind! Para hacerlo, utiliza estos mandos:

Cuadrado — Mientras lo mantengas pulsado, puedes utilizar el Pad para volar sin variar la dirección.
X — Aterrizar.
Círculo — Dirige el Highwind en la dirección hacia la que mires.
Triángulo — Entrar en el Highwind.
Cruceta — Pulsa izquierda/derecha para girar; arriba/abajo para ascender o descender.
Start — El mapa aparece/aumenta/desaparece.

Llegados a este punto, asume que tus vehículos anteriores (el vehículo de Gold Saucer y el aeroplano de Cid) han desaparecido para siempre. Cuando estés cerca, entra en el Highwind pulsando Círculo (como en los otros vehículos). Para hacerte con el control del aparato, sólo tienes que hablar con el hombre que está junto a la rueda y elegir la primera opción. A estas alturas, seguro que te apetecerá dar una vuelta y visitar varios lugares. Sin embargo, sólo puedes aterrizar en zonas verdes cubiertas de hierba, lo que restringe la mayoría de áreas que puedes explorar (excepto el cañón del Continente Norte).

Hay dos zonas a las que puedes llegar con el Highwind. La primera es una cueva (con un hombre durmiendo dentro) que está al otro lado de las montañas cercanas a la Ciudad Midgar (quizás hayas llegado hasta allí con el buggy, pero como ya no está a tu servicio, tendrás que «conformarte» con el Highwind). Por otra parte, hay una casa a la derecha de la Posada del Carámbano en la que puedes hablar con el chocobo verde que encontrarás dentro para conseguir una Materia de Técnicas del Enemigo. El tipo púrpura que vive aquí te venderá varios alimentos para chocobos. Finalmente, si regresas a la Granja de Chocobos, te encontrarás una Materia púrpura (para Atraer a Chocobos) en el extremo del establo de un chocobo, ahora vacío. A partir de ahora, podrás criar chocobos aquí.

Si te fijas, ahora hay un lago cerca de Junon. También hay una barrera que rodea el Cráter y, por supuesto, un enorme meteorito que cuelga del cielo (el resultado de que Sefirot invocara a Meteo con la Materia Negra). Además, ahora hay un montón de sitios en los que venden objetos, entre ellos el Pueblo de Junon, el Fuerte Cóndor, la Costa del Sol y la Ciudad Cohete. También hay nuevos tesoros que encontrar en la Ciudad Cohete: hay un cofre con una Abrazadera de Fuerza en la tienda de accesorios (al final de la sala contigua). Y si en el Disco 1 no conseguiste el Riku x syukichikou, ahora tienes una nueva oportunidad.

En la zona más apartada de Junon hay un hombre en mitad del camino. Si decides hablar con él, elige la última opción: no pasará nada. En cambio, si hablas con él y eliges la primera opción, el helicóptero de Shin-Ra aterrizará y tendrás que escoger otra opción: elige la de arriba y te llevarán hasta la primera zona del Pueblo de Junon. Si eliges la última opción, volverás al Mapa del Mundo.

Finalmente, no te olvides de que hay una serie de cosas que Tifa no puede hacer, como entrar en Gold Saucer o tocar el piano en su casa de Nivelheim. Lo mismo pasa con Cid, que se convertirá en líder en la siguiente sección (sigue leyendo...).

(F) ¿DÓNDE ESTÁ CLOUD?/ EXPRESO DE COREL DEL NORTE

Ítems en esta zona: **Anillo Maldito, Elixir.**

Métete en el Highwind y vuela hasta el Continente Sur. Da unas cuantas vueltas hasta que localices un bosque con un pequeño pueblo cerca. Aterriza en la hierba y entra en el pueblo (Mideel). Echa una ojeada y asegúrate de hacer algunas compras: los objetos son caros, pero valen la pena. Cuando hayas terminado, ve a la armería y examina la puerta que hay al fondo de la sala.

Intenta golpearla, sal fuera y sube por las escaleras, luego avanza por las tablas del suelo de detrás de la casa en la que has comprado los accesorios. Oirás un ruido. Si pulsas Círculo para examinar el suelo, recibirás un mensaje. Regresa a la armería y examina la puerta otra vez. Cuando aparezca una serie de opciones, elige la primera.

Cuando el vendedor te pregunte qué pasa, elige la última opción y te entregará un accesorio: el Anillo Maldito (si quieres divertirte un rato con el personaje, elige la primera opción, aunque con la que mejor funciona es con Tifa. Sin embargo, tendrás que pulsar Reset e intentarlo de nuevo si quieres conseguir el Anillo).

Cuando intentes explorar el límite norte de la ciudad, Tifa se dirigirá automáticamente hacia el gato que hay en mitad de la pantalla. Mientras juega con él, oye que han traído al hospital a un tipo muy raro. ¿A que no adivinas quién puede ser? Pues sí, no es otro que Cloud, que sobrevivió a la explosión de energía negra en el Cráter. Sin embargo, está totalmente incapacitado. Tifa insiste en quedarse con él.

De regreso al Highwind, Cait Sith confiesa que los miembros de Shin-Ra están buscando las cuatro Materias Enormes que planean usar para destruir a Meteo antes de que se estrelle contra la Tierra. Barett queda muy abatido cuando se entera de que Shin-Ra planea destruir Corel del Norte para conseguir la Materia Enorme. Entonces Cid decide alzarse como nuevo líder del grupo. A pesar de su dudoso estilo al correr, Cid es un buen representante. Cuando puedas controlarle, ve a la Sala de Operaciones y forma un nuevo equipo.

Antes de dirigirte a cualquier otro lugar, aterriza y regresa a Mideel. Ahora ya puedes echarle un vistazo a la casa situada en mitad del pueblo, en la que hay un viejo acariciando a su gato. En la cama del hombre encontrarás un enorme objeto verde (un Elixir). Cuando te dispongas a largarte, ¡el gato

resultará ser un perro con muy malas pulgas! Elige la primera opción para admitir que te has llevado el Elixir y el hombre dejará que te marches con él. Si eliges la última opción, Cid fingirá ser inocente hasta que el hombre le acuse de haberse apropiado de su Elixir. De cualquier forma, conseguirás el objeto. Aquí ya no tienes nada más que hacer (al menos por ahora), de modo que márchate de la ciudad y embarca en el Highwind (repara en que Cid menciona el Fuerte Cóndor).

En este punto del juego tienes la opción de dar caza a dos de las cuatro Materias Enormes: puedes ir en busca de la Materia Enorme que hay en Corel del Norte o decantarte por la que está en el Fuerte Cóndor. La elección es tuya. Si quieres conseguir primero la de Corel del Norte, sigue leyendo. Si prefieres ir primero al Fuerte Cóndor, sáltate la sección 4G. Recuerda: NO es necesario que la búsqueda de las Cuatro Materias tenga éxito. De hecho, puedes perder las cuatro y continuar con el juego.

¿Preparado? Lo siguiente que debes hacer es parar un tren que va a estrellarse contra la ciudad de Corel del Norte. Puedes pilotar el Highwind hacia dos lugares: a Corel del Norte (y luego retroceder por las viejas vías hasta el horno de Makoro) o puedes aterrizar cerca de la entrada en forma de cueva que conduce al horno y tomar el tren allí. De cualquier manera, aún te quedará un trozo por recorrer, así que tú decides (reléete la secciones (N) y (O) de los consejos para el Disco 1 si no te acuerdas de esta parte). Cuando hayas llegado al horno, dirígete al centro y unos cuantos guardias de Shin-Ra te atacarán (tranquilo, les vencerás con facilidad). Cuando te los hayas cargado, un tren saldrá de la caldera: tienes que alcanzarlo antes de que choque contra Corel del Norte. En la siguiente escena, tus compañeros y tú estaréis montados en un tren tratando de alcanzar al tren de Shin-Ra.

¿Te acuerdas de lo divertido que fue el jueguecito con los Carámbanos en la Montaña Helada? Bueno, pues prepárate para repetir. Tienes que pulsar los botones Arriba y Triángulo siguiendo un ritmo regular pero vertiginoso para que Cid consiga empujar la palanca del tren y podáis alcanzar al tren de Shin-Ra. Y lo que es aún peor: hay un límite de tiempo para dar alcance al tren, subir a bordo, eliminar a los enemigos y pararlo. Todo esto en diez cortísimos minutos. Si practicas un poco, verás cómo consigues atrapar al tren en unos 30 segundos como mucho. Pero acuérdate de que tardarás unos diez minutos (si todo va viento en popa) en cargarte a los enemigos que están a bordo, de modo que será mejor que te des prisa. Tendrás que enfrentarte con monstruos cada vez que saltes de un vagón a otro (cinco combates en total) y, aunque es relativamente sencillo vencerlos, te llevará su tiempo. Si ya lo has aprendido, puedes recurrir a Degen en las dos primeras batallas para conseguir una victoria rápida. Si vas mal de tiempo, no utilices las Materias para Invocar: el contador seguirá funcionando durante los conjuros (que tardan lo suyo en hacer efecto).

Suponiendo que llegues a la locomotora con algo de tiempo de sobra, espera a que la conversación entre Cid y el resto de miembros termine. Entonces, para reducir la velocidad del tren, pulsa Arriba + Triángulo, y para acelerar Abajo + X. Cuando Cid tome el control, tienes dos opciones:

Arriba + Triángulo, Abajo + X, Abajo + X
Abajo + X, Abajo + X, Abajo + X

No podrás utilizar ninguna de las dos órdenes mientras tus colegas te hablen, así que pásate los diálogos tan rápido como puedas. Si has introducido las órdenes correctamente, el tren acelerará primero y frenará cuando llegue a la ciudad.

Si paras el tren a tiempo, recibirás un Objeto Clave (una Materia Enorme) y un niño te dará una Materia verde (Última). A la mañana siguiente, dirígete a la casa situada debajo de la posada y una dama con sombrero te entregará el Manual de Sobrepasar el Límite Nivel 4 de Barett.

Si te equivocas en la secuencia final, el tren se estrellará contra Corel del Norte. No recibirás ninguna Materia Enorme, y si quieres conseguir la Materia (Ultima), tendrás que comprársela al mismo niño por 50.000 gil. Sin embargo, la dama del sombrero te dará igual el manual y podrás descansar un poco en la posada. Así que, por tu bien, mejor será que salves al pueblo. Si quieres seguir jugando aunque hayas perdido la Materia Enorme, continua en la sección (G), pero si ésta es la segunda vez que lo intentas, ve directamente a la sección (H) del Disco 1.

(G) FUERTE CÓNDOR

Recuerda: puedes hacer esta parte antes de dirigirte a buscar la Materia Enorme en Corel del Norte, tú eliges. Métete en el Highwind y regresa a la torre azul con el enorme pájaro dorado encima (lee la sección (L) del Disco 1 si no recuerdas dónde estaba). Entra y sube hasta lo alto de la torre. Luego habla con el chico de la habitación de la puerta cerrada.

Cuando hables con él, elige la opción del medio y tendrás que enfrentarte a un mini juego. Es bastante sencillo, y cuando ganes podrás abrir la puerta sellada. En la azotea hay una Materia Roja (para Conjurar a Fénix), y si hablas con el hombre de blanco —el del sombrero enorme de la habitación de abajo—, conseguirás una Materia Enorme. Para ser un cóndor joven, este pájaro se parece mucho a un chocobo... ¡qué cosa más rara!

(H) DENTRO DE LA CABEZA DE CLOUD

Regresa al pueblo del Continente Sur donde dejaste a Tifa y a Cloud. Cuando hables con Tifa, la pantalla empezará a temblar. Sal afuera y un enorme dragón negro te atacará...

TRUCOS PARA EL JEFE: ARMA ULTIMA

Este jefe sólo tiene dos ataques: Quega y Rayo Ultima. Es un enemigo fácil, así que sólo tienes que invocar a tus mejores monstruos y usar ataques físicos para herirle. Cuando le hayas dado una buena paliza, huirá volando.

La siguiente escena de Tifa y Cloud es para partirse de risa. Están hinchados y muy deformados, aunque hay que decir que no se olvida la sensación de peligro o sorpresa ante este súbito ataque al ver el miedo reflejado en sus ojos mientras escapan del pueblo, que se está desmoronando.

Cuando Tifa y Cloud caen en picado, te encontrarás jugando con Tifa, la cual está en el extraño mundo lleno de los recuerdos de Cloud. Para empezar, habla con el Cloud, situado más al norte. Entrarás en sus recuerdos del viaje que realizó al pueblo cercano a la planta de Jenova con Sefirot. Cuando aparezca Cloud, habla con él de nuevo. Cuando llegues otra vez al «centro» de la mente de Cloud, habla con el Cloud de la izquierda. Cuando tengas el control de Tifa, entabla una conversación con el Cloud que está sentado en los escalones de la derecha (junto a la versión «niño» de Cloud).

Luego habla con el Cloud niño y mira por la ventana. Cuando puedas mover a Tifa, habla con la «sombra» de Cloud. Cuando vuelvas a estar en su mente, dirígete al Cloud «real» y regresa a la zona del pueblo. Todo lo demás se revela por sí solo (puedes ir al Menú Principal durante la quema de Nivelheim). Al final, habla con Cloud una vez más y regresarás al mundo «real».

(I) 100 LEGUAS DE VIAJE SUBMARINO

Ítems en esta zona: Materia de Sellado, Mano de Dios.

De vuelta al dirigible, prepara un nuevo equipo y toma el control del Highwind. En Mideel puedes comprar elementos que antes no estaban disponibles y seguro que querrás obtener, como el orbe de Materia de Sellado. Para conseguirlo, escala la ladera de la parte oeste de la ciudad hasta donde el niño hiperactivo está corriendo arriba y abajo (¿te acuerdas de él?). Habla con su Chocobo Blanco y elige la primera opción (asegúrate de que como mínimo llevas una Verdura Mimetto encima).

Cuando aparezca una lista con seis opciones, elige la quinta empezando por arriba. El Chocobo te mostrará la Materia de Sellado: recógela. Además, si en Mideel entraste en todas las tiendas y hablaste con el niño hiperactivo en todas las ocasiones, te venderá todos los objetos que normalmente encontrarías allí. Sin embargo, si no entraste en las tiendas o no hablaste con él en una o dos tiendas, entonces sólo te venderá objetos de esas tiendas o no te venderá nada.

Por otra parte, a estas alturas del juego, el hombre que perdió las llaves aparecerá fuera de la Ciudad Midgar, lo que te permitirá hacerte con la Llave de la Ciudad Midgar entre otras cosas. Quizás ahora es el momento de tomarte un tiempo para criar chocobos, irte de compras o divertirte un poco en Gold Saucer (ya que puedes reincorporar a Cloud en el equipo).

En cuanto estés a punto para continuar con el juego, dirígete al Pueblo de Junon para empezar con la búsqueda de la tercera Materia Enorme (no podrás pasar a la cuarta hasta más tarde). Avanza hasta el centro del pueblo y baja por la carretera principal (contemplarás una escena en la que Cloud comprueba el daño que causó el Arma en la ciudad). Sigue andando hasta que llegues a un pasaje subterráneo gris, en el que un comandante está instruyendo a sus hombres. Les ordenará desaparecer en cuanto te vea. Continúa bajando hasta que veas una puerta en la que pone «1» a la izquierda. Entra y te encontrarás dentro de un ascensor. Dos guardias te atacarán: ocúpate de ellos y deja que la dama te lleve hasta abajo.

Cuando salgas, te atacarán más soldados de Shin-Ra. Ignora al perro, baja la ladera y cruza la puerta. En la estancia siguiente, baja las escaleras hasta que llegues a otra puerta. Déjala atrás y baja más escaleras: al final encontrarás un Punto para Guardar. Cruza la puerta y avanza hasta que llegues a un segundo ascensor que te llevará al final del fondo del mar. Dirígete al norte hasta que llegues a un túnel submarino y síguelo hasta que llegues a la central de Makoro. Una vez dentro, examina la luz roja situada en la pared más alejada para vaciar el agua de la sala. Sigue avanzando por el túnel y te conducirá hasta una sala en la que hay un Punto para Guardar. Sigue al norte desde aquí y llegarás a una habitación llena de guardias. Si hablas con el guardia que se pasea, te atacará. Entonces tendrás que enfrentarte a otros dos guardias situados cerca de la entrada en una segunda batalla. Si no hablas con el primer guardia, entonces los tres te tenderán una emboscada. Sin embargo, si dejas que te tiendan la emboscada, no tendrás que luchar con otro grupo de soldados en la puerta siguiente. Decide qué prefieres hacer y dispónte a luchar. Luego cruza la entrada de la derecha y te encontrarás en una sala llena de maquinaria. Cloud se parará automáticamente delante de una de las máquinas cuando tú pases por delante.

Cuando puedas controlarlo de nuevo, dirígete a la derecha y verás cómo cargan una Materia Enorme roja en el submarino de Shin-Ra. Reno, de los Turcos, está aquí y no dudará en invocar a un engendro mecánico para que se encargue de ti mientras él se bate en retirada...

TRUCOS PARA EL JEFE: BLINDADO DE TRANSPORTE, BRAZO DERECHO, BRAZO IZQUIERDO (VULNERABLES AL RAYO)

Este jefe está compuesto de tres partes. Puede aprisionar a dos de tus personajes con los brazos y encima recibirán 1/3 del daño de tus ataques. Además, como tiene tres partes, si recurres a un ataque que le golpee más de una vez, tu aliado recibirá dos o tres golpes. Por si fuera poco, si el tercer personaje muere mientras los otros dos están aprisionados, pierdes la batalla automáticamente.

Tu prioridad principal es destruir los brazos del robot, pero rotan y cambian de lugar cuando les atacas, de modo que intenta coordinar tus ataques. Las Invocaciones y las Técnicas del Enemigo te irán bien. Los ataques del monstruo no son tan fuertes, pero son muy rápidos. El peor es el Láser Lapis, ya que el daño que inflige alcanza los 1.600 puntos. El único modo de liberar a un personaje es destruir el brazo que le sujeta o hacer que muera. La invocación del Fénix te será muy útil para liberar a un aliado o para revivir y atacar al mismo tiempo. Cuando te cargues al engendro y a sus brazos correspondientes, recibirás una Mano de Dios.

Cuando te hayas asegurado que el Blindado de Transporte está fuera de combate, avanza a la izquierda hasta que encuentres un cofre con un Totsu x Rappa dentro. Retrocede hacia la derecha y sigue por el muelle hasta que llegues a un submarino gris. Abre el cofre que está junto a las escaleras para obtener el x Ryuu x Getsutou. A la izquierda





del cofre hay otro cofre que contiene el Objeto Clave: Extintor. Lo necesitarás más tarde, así que asegúrate de recogerlo. Sube las escaleras y te toparás con un puñado de soldados que te atacarán. Luego, Cloud entrará en el submarino y tres soldados le tenderán una emboscada. Puedes conseguir la armadura «Dispositivo de Defensa Relajada de Shin-Ra» de los guardias, pero tampoco es nada del otro mundo. De todos modos, encontrarás un Punto para Guardar y, en cuanto lo hayas usado, tendrás que dirigirte a la puerta norte, franquearla y llegar al puente del submarino.

Una vez aquí, te encontrarás con dos guardias y con un comandante muerto de miedo. Tú eliges: con la primera opción, les dejarás con vida, y con la segunda, les matarás. Si eliges combatir, le podrás robar al capitán el «Dispositivo de Defensa Avanzado para Armadura de Shin-Ra» (una armadura muy potente).

Elijas lo que elijas, examina el asiento del capitán en cuanto puedas y podrás escoger entre tres opciones. Elige la segunda para sentarte en la silla. Una vez ahí, elige la primera opción para ver la descripción de los controles o la última para poner en marcha el submarino y entrar en el minijuego del submarino (que te explicamos a continuación).

Los mandos del submarino son:

Cuadrado — Lanzar torpedos (sólo cuando estés cerca de una nave enemiga).
X — Retroceder.
Triángulo — Avanzar.
Cruceta — Mover a la izquierda/derecha o sumergirse/emerger.
R1 — Cambiar cámara primer plano/vista de pájaro.
R2 — Elegir entre cámara cercana, superior o de cabina.
Start — Pausa/mostrar la pantalla de control.

Las paredes del lecho marino son azules y hay minas en forma de diamante que son invisibles hasta que te acercas mucho. Puedes adivinar su distancia del suelo gracias a las columnas rojas que tienen debajo. El objetivo de este juego es destruir al submarino principal de Shin-Ra (el de color rojo) en el tiempo asignado, aunque puedes cargarte a algunos de los diez submarinos amarillos si te apetece. Durante la misión, irán apareciendo las siguientes advertencias:

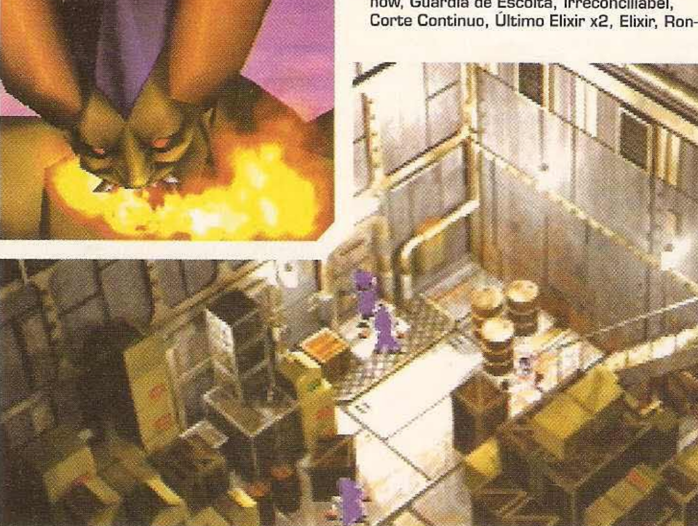
ADVERTENCIA — Se acerca un submarino enemigo.
ALERTA — Cuando un submarino enemigo abre fuego.
MINA — Estás a punto de comerte una mina.
CONFLICTO — El submarino no puede moverse porque lo guías contra/junto a una superficie rocosa.

Pierdes el juego si se agota el tiempo (tienes diez minutos para destruir al submarino) o si tu medidor de vida (la barra roja/verde de la parte inferior de la pantalla) se agota como resultado de los misiles, de choques contra las paredes o el suelo, o del choque con otro submarino. Si ganas, el submarino en el que te encuentras se dirigirá automáticamente hasta la orilla. Si fracasas, tus personajes saldrán del submarino.

De cualquier forma, te enterarás de que están transportando la Materia Enorme desde el Aeropuerto de Junon. Puedes llegar al lugar (es el mismo en el que se encontraba el Highwind) para visualizar algunas secuencias de vídeo del avión que despega (es opcional).

Llegados a este punto, tienes dos opciones: puedes regresar a Junon y conseguir otro submarino, o puedes dirigirte a la Ciudad Cohete para empezar la cuarta y última búsqueda de la Materia Enorme. Si ya tienes el submarino, puedes dedicarte a hacer un par de excursiones subacuáticas o embarcarte en la búsqueda de la Materia. Si necesitas conseguir otro submarino, entonces sigue leyendo.

Regresa a la parte principal del Pueblo de Junon y retrocede hasta el túnel gris, baja por el ascensor con la mujer y llega a la sala en que se encuentran los guardias, el perro y el suelo inclinado. Cárgate a los guardias y examina al perro. Cuando se aparte, síguele y examínale de nuevo. Elige la primera opción y entrarás en el submarino rojo de Shin-Ra. Cuando aparezcan los guardias, elige la primera opción para dejarles marchar o la última para luchar con ellos. Una vez en la cabina, elige la primera opción para salvar al comandante o la última para combatir con sus hombres y con él. De cualquier forma, conseguirás pilotar el submarino. Tienes que saber que, si tienes el submarino gris, no podrás llegar hasta aquí y conseguir el submarino rojo.



(J) AVENTURA SUBMARINA

Ítems en esta zona: Materia Enorme Roja (no es necesario conseguirla), Ten no Ganshow, Guardia de Escolta, Irreconciliabel, Corte Continuo, Último Elixir x2, Elixir, Ronginsu, Pistola Outsider, Manual del Highwind, Materia para Invocar a Hades, Llave no x x Vieja (no es necesario conseguirla), Kari x, Materia de Robar Adicional.

Esta sección te presenta una serie de aventuras secundarias y eventos opcionales. Aunque algunas las tienes que realizar en puntos concretos, el resto aparecen en esta sección porque ahora tienes el submarino y puedes explorar el océano. Puedes saltarte esta sección e ir a la sección (K) si lo que quieres es lanzarte a la Búsqueda de Materia Enorme final y dejar estas «pequeñeces» para otro momento.

Los controles de ambos submarinos (el rojo y el gris) son los siguientes:

X — Sumergirse/Emerger.
Círculo — Avanzar (no funciona si tienes activada la cámara superior).
Cruceta —Moverse en cualquier dirección (sube o baja mientras estés sumergido).
L1/R1 — Girar a la izquierda o a la derecha.
L2/R2 — Cambiar a cámara lateral o a cámara (no funciona mientras estés sumergido).
Start — Mostrar/aumentar/ocultar mapa (no puedes aumentar el mapa mientras estés sumergido).

El submarino no puede moverse en aguas poco profundas. Si no puedes rebasar una zona sin salir a la superficie, lo mejor será sumergirse y buscar un pasadizo. Si no puedes pasar por encima de un muro de piedra mientras estés sumergido, sal a la superficie y busca una vía alternativa. Por otra parte, el submarino sólo puede atracar en puertos como el que se encuentra cerca del Pueblo de Junon. Recuerda que, cuando consigues un submarino, puedes volver a jugar al minijuego de Gold Saucer.

Cuando hundas el submarino rojo, métete en el tuyo y consulta el mapa. Dirígete a la serie de pequeñas islas que hay al sudeste de la casa del armero (el tipo que vivía cerca de Gold Saucer). Sumérgete allí y encontrarás el submarino rojo. Cuando lo toques, Cloud recuperará la Materia Enorme roja del submarino. Si antes no conseguiste hundirlo, no lo encontrarás aquí, claro. De todos modos, tienes la opción de esperar y hacerte con la Materia Enorme roja en el Disco 3.

El siguiente paso es regresar al muelle del Pueblo de Junon y dirigirte al oeste hasta que llegues a una península que sobresale (o ir al norte desde donde estaba el submarino rojo, siempre y cuando lo hayas hundido). Rodea la península y ve al sur hasta tocar tierra (habrás llegado a una pequeña bahía, cerca del muelle, y desde aquí tienes que poder ver Golden Saucer). Baja y encontrarás los restos de un avión en el fondo del mar. Toca el avión para subirte. Dentro, baja por la escalera de mano. Avanza hacia la izquierda y encontrarás un Punto de Guardar y un cofre del tesoro (dentro está la espada Ten no Ganshou). Entra en la puerta norte (la del escudo de Shin-Ra) y dirígete al este por el pasillo. Te toparás con un cofre verde con una Guardia de Escolta dentro. Baja por la rampa hasta el último nivel de la sala y dirígete a la esquina superior izquierda. Detrás de una tubería hay otro cofre verde: dentro está el Arma Definitiva de Yuffie, la Fugutaiten (que significa «Irreconciliable»).

Ahora ve a la esquina superior derecha y busca cerca de la pared una Materia amarilla (Corte Continuo), aunque no te creas que es fácil encontrarla. Finalmente regresa a la entrada y ve al norte, y luego al este por las vigas. Llegarás hasta un cofre final que esconde un Último Elixir dentro. Regresa a la sala principal y cruza la puerta de la pared de mano izquierda. En la sala contigua se encuentran Reno y Ruudo, de los Turcos, y hablarán contigo antes de atacar a tu equipo...

TRUCOS PARA EL JEFE: RENO, RUUDO

Ruudo (el calvo) puede recurrir a Blizara y Faira, mientras que Reno arremeterá contra ti con su ataque de Rayo Ligero de los Neo Turcos. También tienen una desagradable habilidad para Confundir a tu equipo y a ti mismo, lo que puede convertirse en un grave problema si el miembro Confundido va equipado con el Corte Continuo o con la Materia para Afectar a Todo. Cuando le hayas hecho bastante daño, el tipo en cuestión se marchará. Si te cargas a Reno, entonces Ruudo se quedará esperando de pie hasta que reduzcas sus HP a cero. Como esta batalla puede resultar mucho más difícil de lo que parece, aplica Rapidez a tus personajes y utiliza tus mejores ataques y conjuros. Te sería de gran utilidad recurrir al B3/1 de Cloud siempre que sea posible, si ya lo tienes. Cuando la batalla termine, recibirás un Elixir.

Cuando hayas eliminado a los Turcos, entra por la puerta del norte. Encontrarás un cofre cerca de la entrada con un Último Elixir dentro. Continúa por el pasillo (avanzando por la derecha) y hallarás otro cofre, que contiene el Ronginusu. Baja las escaleras hasta la zona más baja. Cerca del final de la pantalla hay dos cofres más: uno a la izquierda y otro a la derecha. El de la izquierda contiene una Pistola Outsider y el de la derecha el Manual de Sobrepasar el Límite de Nivel 4 de Cid (Highwind).

Antes de que te marches, échale un vistazo a los restos del helicóptero en busca de un orbe rojo reluciente (está entre el armazón del helicóptero y una de las partes rotas y desprendidas que quedan a su lado). Se trata de la Materia para Invocar a Hades, así que tómala y regresa al submarino.

No es necesario que vuelvas a la zona del avión, aunque allí podrás luchar con una serie de monstruos y transformarlos en varios objetos de Aumento (esto también es aplicable a muchos monstruos de la Zona de Mideel).

Cuando estés de nuevo en el submarino, échale una ojeada al mapa. En el sur y este de la punta sudeste del Continente Norte hay tres islas que situadas en forma de semicírculo. Si no sabes exactamente dónde te encuentras, bordea la costa del Continente Norte hasta que llegues a una zona rodeada de aguas poco profundas en las que hay tres islas (cerca de una zona de suelo nevado con trozos de hierba y grandes montañas). Sumerge el submarino y busca un túnel por la zona (sigue avanzando hasta un callejón sin salida y da la vuelta: tendrías que verlo al desplazarte). El corto túnel conduce a un objeto retorcido y punzante que debes obtener.

Por último, regresa al dirigible y vuela hasta Uutai (en el continente situado más al norte). Acércate a la zona de la Estatua de Dachao y sigue el sendero hasta que llegues a un camino que se dirige al norte. Síguelo, deja atrás la cabeza de la estatua y llegarás a otra encrucijada cerca de la cual se encuentra la entrada de una cueva. Entra en la cueva. Intenta avanzar hasta el foso de llamas dos veces: Cloud utilizará el Suishin x no Uroko para sofocar las llamas, lo que dejará a la vista un cofre verde que contiene un Kari x (un Shuriken para Yuffie). Explora el resto de la cueva hasta que encuentres el segundo foso. Recurre al Suishin x no Uroko para apagar el fuego. Con esto conseguirás apoderarte de la Materia azul que hay en el suelo (Robar Adicional).

(K) EL COHETE DE CID

Ítems en esta zona: ¡Ninguno!

Regresa a la Ciudad Cohete (se encuentra detrás de las montañas cercanas a Gold Saucer) y dirígete a la rampa de lanzamiento. Es un hervidero de soldados de Shin-Ra. Avanza hasta las escaleras del cohete y dos soldados te atacarán. Ocúpate de ellos y te atacarán otros dos. Cuando subas las escaleras, ten-

drás que enfrentarte con otro par y con el capitán. Cuando te los hayas cargado, aparecerá Cid e insistirá en unirse a tu grupo si es que no está ya en él.

Después de formar un equipo, pulsa X para seguir jugando, Triángulo para ir al Menú Principal o Círculo para cambiar la configuración del equipo (aunque no podrás excluir ni a Cloud ni a Cid). Después elige continuar jugando y sube la escalera de mano. Tendrás que vértelas con dos soldados de Shin-Ra y con Ruudo, de los Turcos.

TRUCOS PARA EL JEFE: RUUDO

Utiliza ataques físicos para cargarte a los soldados y herir a Ruudo, sobre todo si vas equipado con el Corte Continuo y la Materia para Afectar a Todo. Ruudo puede recurrir a un ataque de ondas de salto, pero sólo supone un daño de 500 puntos. También puede crear una Mabarrier cuando alguno de los soldados muere, o conjurar Sandara para curarse unos 1.100 puntos.

A pesar de sus poderes, es una víctima fácil. Si liquidas a Ruudo antes de ejecutar a los guardias, ganas automáticamente la batalla. Si sales victorioso, ganarás una Mina S.

Entra en el cohete y tendrás que librar otro combate, aunque esta vez está chupado. Pulsa Círculo para abrir la puerta norte y luego pasa a la sala principal, en la que Cid hablará con los empleados. Cuando el cohete despegue, ve a la derecha, entra en la sala vecina y sube por la escalera de mano. Examina la Materia Enorme y elige la primera opción. Cid hablará con Cloud y aparecerán un montón de cajas numeradas. Cuando aparezcan, introduce los códigos siguientes (pulsa una vez por mensaje):

Primer Mensaje (1) — Círculo.
Segundo Mensaje (2) — Cuadrado.
Tercer Mensaje (3) — X.
Cuarto Mensaje (4) — X.

Si has introducido el código correctamente, el tubo de vidrio se abrirá y podrás alcanzar la Materia Enorme. Si te equivocas, tienes tres minutos para introducir el código correcto (Cloud intentará darte pistas). Si el tiempo se agota, la Materia Enorme desaparecerá bajo el suelo.

Consigas o no la Materia Enorme, regresa a la entrada y baja por la escalera: cuando te acerques a los tanques chisporroteantes, explotarán. Con algo de ayuda por parte de Shiera, conseguirás liberar a Cid de debajo de los cascotes de metal.

Sigue a Shiera hasta la sala siguiente (que resulta ser una cápsula para escapar). Después de una larga secuencia de vídeo, te encontrarás de vuelta en el Highwind y te darás cuenta de que el meteorito que pende del cielo está mucho más cerca que antes. Por otra parte, puedes hacer esta parte (ver explotar los tanques) y luego regresar y obtener o no la Materia Enorme. Otra opción es hacer esta parte y luego tomar la cápsula de escape sin intentar siquiera rescatar la Materia Enorme (*ergo*, no la conseguirás).

(L) RETORNO A LA CIUDAD ANTIGUA/CIUDAD DE MIDGAR SITIADA

Ítems en esta zona: **Arma Ultima, Elixir x3, Último Elixir, Brazalete Aegis, Cuerno Estelar, Rayo Máximo, Aumento de Poder x2, Aumento de Resistencia, Aumento de Magia, Aumento de Inteligencia, Materia de Doble Ítem, Puño Maestro, Apilador, Grito Maravilloso, Ragnarok, Puntuación Perdida.**

Súbete al Highwind y regresa al Cañón Cosmo. Dirígete al observatorio y habla con Buugen Haagen. Cloud utilizará el sistema PHS para llamar al resto de sus amigos para que acudan a casa de Buugen Haagen.



Hablarán de Sefirot y de Aerith, y luego dejarán a Cloud a solas con Haagen, que le ofrecerá su observatorio como lugar seguro para guardar la Materia Enorme. No parece que haya ninguna doble intención en la oferta.

Toca cualquiera de las Materias Enormes que tengas y elige la última opción para regresar al Highwind. Buugen Haagen te acompañará. Pilota el Highwind de vuelta al Continente Norte y aterriza en el cañón en el que está situada la Ciudad Antigua.

En el cruce, toma el camino de la izquierda y síguelo hasta la sala en la que se encuentra el cristal azul que no pudiste conseguir antes. Tuerce a la derecha siguiendo el camino de arriba y sube las escaleras hasta el cristal. Buugen Haagen hablará con Cloud y con sus amigos. Si ya tienes la Llave x x no Vieja, Buugen la utilizará para crear una cascada. Si aún no la tienes en tu poder, te esperará aquí, en la Ciudad Antigua, hasta que vayas a buscarla y regreses con ella.

Cuando la cascada esté activada, acércate al cristal por segunda vez. Mientras Buugen hable con el equipo, en la cascada aparecerán fotos de Aerith. Ahora es el momento de abandonar la Ciudad Antigua. Cuando lo hagas, Cait Sith llamará al teléfono de Cloud y le dirá que el cañón Sister Ray del Pueblo de Junon se ha vuelto a instalar en la Ciudad de Midgar para usarlo en la destrucción de la barrera que rodea el cráter (donde está Sefirot). Después de ver algunas secuencias de vídeo, regresa al Highwind.

Cuando estés a punto de subirte al Highwind, aparecerá otro monstruo Arma y empezará a avanzar hacia la Ciudad de Midgar. Como no puedes atacarle mientras estés en el Highwind y no puedes alcanzarlo utilizando el submarino, espera hasta que llegue a tierra firme y entonces intenta tocarlo para ver otra secuencia de vídeo en la que usan al cañón Sister Ray para matar al Arma y romper la barrera al mismo tiempo.

A estas alturas del juego, si regresas al lago cercano al Pueblo de Junon, Arma Ultima estará suspendida encima del lago. Puedes atacarla abalanzándote sobre ella con el Highwind. Sin embargo, el monstruo huirá volando después de luchar un rato contigo. A partir de este momento, volará por el cielo, dirigiéndose a varios sitios al azar. Quizás creas que lo que debes hacer es esperar a que el Arma aparezca aquí y allí, pero la bestia volará en círculos hasta que la encuentres y ataques varias veces. Después de cuatro o cinco intentos, hará una última parada en el Cañón Cosmo. Ahí es donde puedes luchar con ella a muerte (es pan comido, así que quítate de la cabeza batallitas espectaculares). Cuando muera, obtendrás la Arma Definitiva de Cloud. Además, el monstruo formará un cráter al chocar con el suelo, destruyendo varias formaciones rocosas de los alrededores del Cañón Cosmo. Sin embargo, ahora puedes dirigirte al nuevo cráter y... ¡entrar en el Antiguo Bosque! Normalmente, no podrás llegar al lugar a menos que vayas a lomos de un chocobo de color.

Si no quieres librar el combate con el Arma Última ahora, podrás hacerlo en el Disco 3. Cuando estés listo, pilota el Highwind de regreso al cráter. Antes de que puedas explorarlo con más detenimiento, Reeve (el tipo que controla a Cait Sith) confesará que Hojo (uno de los miembros del Proyecto Jenova) planea usar el Sister Ray de nuevo, aunque en esta ocasión los resultados pueden ser catastróficos si se tiene en cuenta la cantidad de energía que usó la última vez. Tienes que regresar a la Ciudad de Midgar y detener a Hojo antes de que sea demasiado tarde.

Cuando estés listo para asaltar la Ciudad de Midgar, dirígete directamente allí a bordo del Highwind, como si fueras a embestirla. Cloud y sus aliados están reunidos en la cubierta del aeroplano. Ahora puedes elegir la primera opción para crear un nuevo grupo, o la última para saltar de la nave y lanzarte en paracaídas a la ciudad. Cuando puedas moverte, sigue a tu amigo hasta el callejón en el que te esperan tus colegas. También encontrarás un Punto para Guardar.

Habla con la persona que esté junto al panel de madera y lo abrirá para descubrir una escalera que baja a las profundidades de la Ciudad Midgar. Cuando llegues al final de la escalera, sigue por un pasillo de metal y baja por una pendiente. Sigue hasta que te encuentres la siguiente rampa y, cuando llegues a la pared, ve a la derecha y descubrirás un cofre que contiene un Elixir. Luego avanza a la izquierda y te encontrarás un cofre con un Último Elixir dentro. Regresa a la zona de la escalera y baja hasta que llegues a otro sector con escalera incluida. Si bajas por ella, llegarás a un largo pasaje: si te diriges al este y luego al norte, llegarás a otra escalera. Sube por ella y tendrás acceso al cofre verde que viste antes: contiene el Brazalete de Aegis. Vuelve a bajar por la escalera hasta el pasaje y ve a la derecha. El suelo cederá y te encontrarás en otro pasillo inferior. Ve a la izquierda, salta a lo alto de una tubería y a continuación sube por la escalera hasta que llegues a otra. Sube por esta escalera también.

Finalmente llegarás a un camino que queda justo debajo de donde caminabas antes. Sigue avanzando hasta que te encuentres una rampa: sigue por ella y pasarás a otra zona. Comprueba lo que hay dentro del cofre de la izquierda (un Cuerno Estelar) y luego ve a la derecha y abre el cofre que está junto a la escalera (contiene un Elixir). Baja por la escalera y vuelve a apoyarte en el borde derecho de la plataforma para llegar hasta la rampa marcada con un «42». Métete dentro y, cuando llegues al otro extremo, dirígete a la izquierda y luego sube por la escalera. Una vez arriba, encontrarás un cofre a mano izquierda que esconde un Rayo Máximo dentro. Desanda el camino hasta que estés de nuevo en la otra zona, pulsa izquierda para salir de la rampa y regresar a la plataforma, sube por la escalera de mano y luego por las escaleras que te quedan a la izquierda (junto a la rampa en la que pone «12»).



En lo alto de las escaleras hay un Punto para Guardar. A la derecha hay un pasadizo en el que hay que ir a gatas. Avanza por él y llegarás a un sistema de túneles subterráneos. Baja hasta el suelo y dirígete al sur. Aunque muchos de estos pasajes se dividen en dos direcciones, una de las dos acaba siempre con una puerta bloqueada, de modo que continúa hacia el sur. Cuando estés avanzando, tropezarás con tus amigos (recuerda: te encontrarás a unos y no a otros dependiendo de los miembros que formen el equipo). Después de ir al sur durante un par de pantallas, encontrarás un cofre del tesoro junto al muro izquierdo de una de las zonas de «pasajes divididos» antes mencionadas. Dentro descubrirás un Aumento de Poder. En la siguiente zona que debes atravesar hay otro cofre en el sector de las puertas: apodérate del Aumento de Resistencia que hay dentro.

Sigue al sur y, cuando llegues a la siguiente zona de pasajes, encontrarás otros dos cofres entre marco y marco de las puertas. Dentro del de la izquierda hay un Aumento de Magia y el de la derecha contiene un Aumento de Inteligencia. Si desde aquí te diriges al sur, llegarás a un callejón sin salida. En la esquina de la izquierda hay un Punto para Guardar, y en la esquina derecha una Materia amarilla (Doble Ítem). Si empujas la pared, descubrirás que no puedes seguir avanzando.

Desanda el camino hasta la primera zona, la de la escalera. Intenta dirigirte al norte y, entonces, adivina quién aparece. Respuesta correcta: los Turcos que quedan y que están aquí para el enfrentamiento final con Cloud y su banda de amigos...

TRUCOS PARA EL JEFE:
RIINA, RENO, RUUDO

Los ataques con Rayo curan a Iriina, los ataques con Hielo a Reno y los ataques con Fuego a Ruudo. Ruudo tiene un ataque con el puño que hace estragos en los HP de un personaje: 2.000 puntos. Iriina puede lanzar una Bomba Incendiaria que inflige entre 500 y 600 puntos de daño (además de sus hechizos) y Reno recurre a un Ataque Chispa que te costará unos 800 HP.

Los tres tienen muchos más ataques, pero estos son los que más parecen usar. Solos no representan una gran amenaza, aunque al unir fuerzas han hecho de esta una de las batallas más difíciles del juego. Para tus aliados, te recetamos Barrera y Rapidez, con conjuros como Ultima y Tornado para



ablandar un poco a los Turcos, además de los Sobrepasar el Límite. Intenta reservarte la Invocación de Fénix hasta que la necesites de verdad, ya que revivirá a tus personajes pero también curará a Ruudo. Los tres Turcos escaparán cuando les hayas vencido. Cuando la batalla termine, tus esfuerzos se verán recompensados con un Elixir.

Después de la batalla, ve al norte. Cuando llegues a la zona de los pasajes divididos, vuelve a ir al norte. Si Cid no está en tu equipo, aparecerá aquí. Toma el camino de la derecha y luego, en el siguiente pasaje, toma el de la izquierda. Llegarás a un pasillo bloqueado, pero encontrarás una escalera en la pared izquierda que te conducirá hasta el Edificio de Shin-Ra. Si Cait Sith forma parte de tu equipo, hablará contigo. En caso de que no esté en él, le verás bajarse de lo alto del edificio.

Si no te leíste el Kamedouraku Flyer N°2 la primera vez, ahora puedes echarle un vistazo en el fondo de la primera planta. Sube las escaleras de enfrente y busca una puerta en la que ponga «Accesorios» al otro extremo de la planta. En la sala contigua, podrás abrir los dos cofres que la empleada de Shin-Ra no te dejó examinar antes. En el de la derecha hay un Puño Maestro y el de la izquierda tiene un Apilador.

Antes de marcharte, sube hasta la planta 64 y busca las taquillas (al norte desde los ascensores). Si examinas el extremo izquierdo de la fila de taquillas, encontrarás el Grito Maravilloso (Arma Definitiva de Cait Sith), que anteriormente no pudiste conseguir.

Regresa a los pasajes subterráneos de nuevo. Ve al sur cuando pases una de las salas de pasillos divididos y llegarás a la segunda estancia. Entonces toma el camino de la izquierda y llegarás al exterior. Dirígete a la viga roja a mano izquierda para subirte encima y saltar a la calle principal. Dirígete al norte y detrás de ti aparecerá un enorme monstruo mecánico: lo controlan Haidekkaa y Sukaaretto. Después de soltar una carcajada, empezará su ataque...

TRUCOS PARA EL JEFE: CLOUD ORGULLOSO, BLINDADO DISRUPTOR

Esta monstruosidad mecánica tiene dos partes: una cabeza y un tórax al que puedes dirigir tus ataques. Este jefe sólo puede infligir un daño de entre 500 y 800 puntos, pero puede arrodillarse y lanzar un rayo por la espalda (el ataque Viga Cañón), que despoja de unos 1.100 puntos a cada miembro de tu equipo. Incluso después de mutilar al Blindado Disruptor (puede usar su ataque Materia Disruptora para anular tu Materia), tendrás que seguir atacando a la parte torácica para cargártelo. Los Conjuros y las Invocaciones te echarán una mano, y no debes preocuparte por tus HP hasta que el jefe se arrodille y prepare su Ataque Láser. Cuando la lucha concluya, recibirás la Espada Ragnarok.

Cuando la máquina explote, empezará a llover. Dirígete al norte. Hay dos cofres cerca de la entrada. El que está más cerca tiene un Elixir y el más alejado contiene un Misutiiru. Utiliza el Punto para Guardar cercano y entonces sube las escaleras. Si no está en tu equipo aún, encontrarás a Vincent en el rellano inferior.

El segundo rellano normalmente está vacío, pero si Barett está en tu equipo, verás un cofre verde. Ábrelo y conseguirás el Arma Definitiva de Barett. Si Barett no forma parte de tu equipo, no encontrarás nada en el rellano aunque lo registres de cabo a rabo. Cuando hayas subido hasta arriba del todo, ve a la derecha. Hojo está sentado ante los mandos del Cañón Mako (el Sister Ray) y te atacará cuando le hables...

TRUCOS PARA EL JEFE: HOUJOU, MUESTRA PUDUREA, IBIRURAPPU S, HOJO HEREJE, BRAZO DERECHO, BRAZO IZQUIERDO, HOJO NA

Hojo puede usar su poder «Cápsula» para invocar los dos monstruos «Muestra» cada vez que los mates. Así que mejor será que te concentres en cargarte a Hojo y no al resto de los monstruos. Luego reaparecerá encarnado en un enorme monstruo con dos brazos independientes (Hojo Hereje).

Dado que Hojo puede devolverles la vida a los brazos, dirige tus ataques al «cuerpo principal» del jefe. Quizás conjure una Confusión o Silenciar para atacarte, de modo que mejor será que vayas equipado con la Cinta. El Brazo Derecho también puede infligir mucho daño, de manera que conjura la Barrera de antemano. En su forma final, Hojo puede invocar Lentitud y emplear un ataque temible de múltiples impactos (o sea, un combo), que además envenena a todos aquellos a quienes alcance. ¡Ve con muchísimo cuidado!

Mientras consigas mantener tus niveles de HP, la batalla está tirada. Cuando hayas liquidado a Hojo, recibirás un Aumento de Poder. Regresa al Highwind después de matar al jefe y luego presenciarás una corta secuencia de Tifa y Cloud. A continuación, el Highwind despega y se pierde en el horizonte.

¡Y esto es todo amigos! ¡Aquí acaba el Disco 2!

(A) FOSO DE MAKOU

Ítems en esta zona: Luna Limitada, Cristal para Guardar, Aumento de Resistencia x3, Aumento de Inteligencia x2, Aumento de Magia x2, Elixir x2, Aumento de Poder x2, Materia para Absorber HP, Última Elixir x4, Ei x no Kusuri x3, Misutiiru, Aumento de Velocidad x2, Tetra-Elemento, Medicina Todopoderosa x2, Vacuna x2, Materia de Escudo, Guardia Imperial, Materia para Doblar Magia, Materia Contrarrestar Comando, Poción X x2, Eter Turbo x2, Materia de Afectar a Todo, Aumento de Suerte.

Empiezas en la cubierta del Highwind. Si prefieres explorar el Mapa del Mundo, regresa a la cabina, habla con el ingeniero que está al lado de Cid y elige la primera opción. Por si aún no te habías dado cuenta, el Highwind funciona ahora gracias a un cohete.

Antes de descender al cráter y explorar el Foso Makou, quizás te apetezca hacerte con el Arma Definitiva de Red 13. Regresa al Cañón Cosmo y sube a la segunda planta del observatorio, asegurándote antes de que Red 13 está en tu equipo (puedes cambiar los personajes en el Punto para Guardar cerca de la Armería Tiger Lily si es necesario). Buugen Haagen está tendido en su sofá, a punto de morir. Habla con Red 13 durante un momento y entonces morirá. De regreso a la hoguera, Red 13 se reúne con sus compañeros con la Luna Limitada en su poder. Si aún no tienes a los dos personajes opcionales (Yuffie o Vincent), ahora es el momento perfecto para añadirlos a tu equipo.

Cuando estés listo para explorar el Foso Makou, aterriza el Highwind y sal a cubierta. Puedes hablar con el hombre que te encontrarás para cambiar los miembros del equipo (te preguntará automáticamente cada vez que regreses al Highwind).

Baja por la escalera de cuerda hasta que llegues a una nueva zona y dirígete al sudoeste. En la pantalla siguiente tendrás que elegir: escoge la última opción para dar media vuelta o la primera para continuar con el descenso. Cuando hayas llegado al foso, verás la entrada de a una caverna. Si te metes dentro, lo único que conseguirás es regresar a la última zona, en la que podrás subirte a una columna de piedra y regresar al Highwind. Lo más aconsejable es seguir el camino que serpentea y se pierde en el suelo. No te preocupes si el terreno se viene abajo, porque puedes saltar por encima de los hoyos. El primer cofre que encuentres contiene un Cristal para Guardar. Puedes utilizarlo una sola vez mientras te encuentres en el Foso Makou para crear un Punto para Guardar. Teniendo en cuenta que no hay ni un solo Punto para Guardar en este nivel, el Cristal para Guardar resulta un objeto muy útil. El siguiente cofre que encuentres contiene un Aumento de Resistencia.

En la zona siguiente puedes subirte a las partes plateadas de los salientes mediante Círculo cuando te encuentres cerca (aparecerá un mensaje que te aconsejará hacerlo). Ve a la derecha y luego baja de un salto los «escalones». El primer cofre que encontrarás tiene un Aumento de Resistencia. Asegúrate de avanzar hasta el cofre siguiente. Será mejor que te abstengas de explorar el borde del saliente debajo del cofre que acabas de abrir, porque te caerás y tendrás que volver a hacer todo el camino (aunque de todos modos lo harás en algún momento).

En el segundo cofre hay un Aumento de Inteligencia. Ahora puedes seguir ascendiendo y hacerte con el resto de los cofres o continuar tu búsqueda por el Foso Makou y recoger los cofres cuando vuelvas a salir (suponiendo que quieras entrar en el Foso más de una vez).

Para apoderarte de los cofres, escala el saliente de tu izquierda (estás al final de la pantalla, ¿te acuerdas?). Sigue tu camino hacia la izquierda y trepa por dos salientes más. Luego dirígete a la derecha y encontrarás otro Aumento de Inteligencia. Ve otra vez a la izquierda, trepa al siguiente saliente, ve a la derecha y escala de nuevo. Dirígete a la derecha, trepa por un saliente bastante alto, ve a la izquierda y encontrarás un cofre que contiene un Elixir. Desde aquí, avanza hasta el siguiente saliente, ve a la izquierda y escala la parte plateada hasta llegar a otro cofre que esconde un Aumento de Poder. Si vas a la derecha, encontrarás una Materia para Absorber HP nada más pasar la roca enorme. Finalmente, baja de un salto, ve a la derecha y luego vuelve a escalar el saliente para llegar a la parte de arriba (puedes saltar al saliente superior desde aquí y salir del Foso si regresas al pasaje en espiral).

Si te diriges al sur desde el final de la pantalla, llegarás a una estancia enorme llena de agujeros. Avanza a la derecha hasta que caigas a otro nivel y luego ve a la izquierda para descubrir un cofre (dentro hay un Aumento de Inteligencia). Ve hasta el borde de este saliente, gira y pulsa Círculo para saltar al saliente superior (al igual que en la zona anterior, te aconsejamos que saltes cuando estés cerca del borde). Dirígete a la izquierda hasta que caigas, luego ve a la derecha y entra en el agujero pulsando Arriba. Dentro de la abertura encontrarás un cofre del tesoro que esconde un Último Elixir. Retrocede, ve a la izquierda y caerás a otro nivel (como no puedes ver a Cloud, muévete a la derecha o a la izquierda hasta que caiga). Avanza a la derecha y te toparás con otro cofre que tiene dentro el Ei x no Kusuri. Sigue a la izquierda y métete en el agujero.

Ahora estás en un camino contiguo: para y abre el cofre que te queda a la izquierda y que contiene un Aumento de Resistencia. Sal del agujero y trepa hasta que llegues a una abertura que te lleva a la parte superior de la pantalla. Para regresar hasta el fondo, ve a la derecha hasta que caigas, avanza a la derecha, cae de nuevo y entra en el agujero. El pasaje conduce a otro agujero: pulsa Izquierda si quieres caer por él (si quieres volverte atrás, sólo tienes que escalar los salientes que te quedan a mano izquierda). Luego avanza a la izquierda hasta que te caigas, luego a la derecha y caerás otra vez.

Una vez aquí, descuélgate por dos estalactitas hasta que llegues al suelo, donde te estarán esperando tus amigos. Cada uno te pregunta qué camino deben tomar, el de la izquierda (primera opción) o el de la derecha (última opción). Además, quizás algunos miembros se te unan o te pidan que formes otro grupo (y no tendrás muchos personajes entre los que escoger).

Sigue cualquier camino que encuentres (aparecerá un mensaje si no puedes tomar esa dirección). Consulta las secciones Camino de la Derecha o Camino de la Izquierda, dependiendo del que puedas seguir. Debes saber que, cuando hayas llegado al Punto de Encuentro, podrás retroceder y explorar las zonas libremente. Recuerda que, como puedes llegar a una zona desde otro lugar, tal vez tengas que seguir un orden diferente. Por ejemplo, puedes llegar a la zona Camino de la Izquierda: Ruta Inferior desde arriba o desde abajo, de modo que toma nota mientras juegues.

CAMINO DE LA DERECHA

Te encontrarás sobre una columna de piedra. Sigue el camino serpenteante que bordea la columna. Finalmente, llegarás a un orificio en mitad del camino. Elige la primera opción para saltar a la zona que queda debajo o la última para dar marcha atrás. Cuando aterrices en el suelo, busca un cofre a tu derecha

que contiene el Misutiiru. A mano izquierda hay un Elixir verde. Recógelo y sigue avanzando por el camino hasta que llegues a una espaciosa zona verde. Aquí hay un cofre de tesoro al norte que contiene un Aumento de Velocidad. Si miras al sur, encontrarás otro cofre, atascado entre varias estructuras rotas, con el Tetra-Elemento dentro. Regresa al sendero principal y dirígete al este y luego al norte. El camino se divide en dos. Si sigues el sendero oeste, te conducirá a callejón sin salida en donde hay un cofre. Dentro descubrirás un Último Elixir. Desanda el camino y continúa hacia el norte: a tu derecha encontrarás un cofre que también tiene un Último Elixir dentro. Si sigues avanzando hacia el norte, llegarás a un puente hecho de huesos curvados. Baja por el puente y llegarás al Punto de Encuentro (te lo explicamos más abajo).

CAMINO DE LA IZQUIERDA
En esta habitación, tus compañeros de equipo te preguntarán si deben tomar la ruta de arriba (primera opción) o la de abajo (última opción). Haz tu elección y lee la sección correspondiente: Ruta Superior o Ruta Inferior. Después de elegir qué ruta seguir, tal vez tengas que formar un nuevo equipo.

CAMINO DE LA IZQUIERDA: RUTA SUPERIOR
Bájate de un salto de la estructura en forma de rama, dirígete hacia la derecha y, cuando no puedas avanzar más, pulsa Arriba para saltar a otra estructura similar. Una vez aquí, ve a la derecha hasta que encuentres un cofre que contiene un Aumento de Magia. Salta a la primera estructura de nuevo, ve a la izquierda y luego al norte. Cuando llegues al final, Cloud saltará y se posará en unas rocas cercanas. Ve al norte por el sendero y Cloud se sumergirá en el agua y aparecerá en el otro extremo de la pantalla. Si sigues a la izquierda y luego vas al norte, llegarás a un cofre que esconde la Medicina Todopoderosa. Dirígete a la derecha pero toma el sendero superior (al este y luego al norte) para llegar a una nueva zona.

Una vez aquí, dirígete a la derecha y encontrarás otro cofre que contiene un Ei x no Kusuri. Luego sigue el camino superior y avanza a la izquierda. Si te desvías un poco al norte, encontrarás un cofre: contiene una Vacuna. A la derecha del cofre hay una roca enorme: dirígete a la parte de delante y verás un sendero que conduce hasta lo alto de la roca, donde hay una Materia verde tirada en el suelo (Escudo). Toma el camino y tuerce a la izquierda, luego pulsa Abajo para bajarte de la roca. Cloud se tirará al agua y volverá a aparecer cerca de un cofre del tesoro, que contiene una Guardia Imperial. Después de abrir el cofre, pulsa Abajo y Cloud se sumergirá de nuevo y saldrá en el otro extremo de la pantalla. Desde aquí, dirígete al sur y luego al este hasta que llegues a otra zona sin explorar.

Esta zona está llena de macizos de arbustos verdes y gradas de piedra. Ve a la izquierda para bajar las gradas de piedra, luego ve al centro de la pantalla y avanza hacia el norte hasta que estés justo debajo de los arbustos. Aquí encontrarás un pequeño punto: pulsa Círculo para examinarlo y descubrirás que se trata de una Materia para Doblar Magia. Desde aquí, baja en dirección a la luz brillante (ve al sur y luego al este). En la luz hay un punto negro: acércate y encontrarás una Materia de Contrarresta Comando. Entonces dirígete al oeste y luego al norte hasta que encuentres la entrada de una cueva. Conduce al Punto de Encuentro (te lo explicamos más abajo).

CAMINO DE LA IZQUIERDA: RUTA INFERIOR
Bájate de un salto de las columnas de piedra e inspecciona el cofre que te queda a mano izquierda: encontrarás la Medicina Todopoderosa. Dirígete a la derecha y súbete a las columnas de piedra hasta que llegues a otro cofre con un Elixir dentro. Luego regresa al lugar del primer cofre y acércate al borde de un saliente. Caerás encima de otra columna en la que hay un cofre que contiene un Eter Turbo. Sigue el camino al este y luego al norte. Descubrirás otro cofre que esconde una Vacuna en su interior. Dirígete al oeste, luego sigue el sendero sur y salta de columna en columna. Cuando llegues al final de la pantalla, encamínate al sur.

Una vez en esta zona, ve a la derecha y pulsa Abajo para descender de un salto a un pequeño saliente. Debajo hay un saliente mayor y un cofre verde (Poción X). Ve a la izquierda y cruza el fino puente de madera, baja un nivel y sigue a la derecha hasta que te encuentres con unos «escalones» de piedra. Bájalos: a la izquierda hay un cofre con un Eter Turbo dentro. Si te diriges a la izquierda, tendrás que bajar a un nivel inferior. Muy cerca hay una bola flotando en el aire. Pulsa Arriba para subir a un saliente mayor y, cuando estés cerca de la bola, pulsa Círculo repetidamente. Si lo haces en el momento adecuado, te podrás quedar con la bola, que en realidad es una Materia para Afectar a Todo. Si fallas, pulsa Izquierda para bajar al borde inferior y volverlo a intentar. Toma nota: sólo podrás hacerte con la Materia cuando saltes al pequeño saliente, y no en el gran saliente situado al oeste.

Cuando tengas la Materia en tu poder y estés en el saliente grande, avanza hasta el otro extremo. Te encontrarás un cofre con un Aumento de Velocidad. Entonces dirígete al sur y salta a una zona inferior. Sigue avanzando hacia el sur y llegarás al Punto de Encuentro.

PUNTO DE ENCUENTRO
En la parte derecha de esta sala hay un cofre que contiene un Aumento de Suerte. Sigue el camino hasta que llegues a un grupo de escalones de piedra. Tus amigos estarán aquí. Según adónde les hayas ordenado que vayan, quizá tengan o no tengan objetos que entregarte.

Habla con cada uno de ellos para que te den el objeto (o no), y luego acércate a los escalones de piedra. Elige la primera opción para bajarlos o la última par quedarte donde estás. Cuando hayas elegido la primera opción no podrás volver atrás, de modo que plantéate la idea de elegir la última opción y abandonar esta zona por el saliente superior (a la izquierda) si quieres explorar un poco más.

Cuando hayas elegido la primera opción, forma un nuevo grupo. Bajarás los escalones y llegarás al último de los niveles del Foso Makou. Salta de saliente en saliente en dirección al fondo de la pantalla. En la segunda pantalla, dirígete a la isla de roca central, en donde una encarnación final de Jenova aparecerá y te atacará...

TRUCOS PARA EL JEFE: SÍNTESIS DE JENOVA X3
Empieza el combate aplicándote Rapidez y Barrera, luego usa las Materias de Habilidades Enemigas e Invocar para desviar, en la medida de lo posible, el daño. Cuando les hayas atacado bastante, sus brazos como tentáculos se desmoronarán y se volverán inútiles, aunque con algo de HP se regenerarán con facilidad si no te cargas al jefe rápido. Lo más aconsejable es utilizar Conjuros de nivel superior (Ultima o Inseki) para dejarlos fuera de combate y herir a Jenova al mismo tiempo. Cuando esté a punto de morir, aparecerá un mensaje y empezará una cuenta atrás desde cinco: si no consigues matarla cuando el contador llegue a cero, la Síntesis de Jenova invocará a Ultima.

Teniendo en cuenta que es el penúltimo jefe, es una batalla sencilla. Sus ataques físicos son muy flojuchos (entre 500 y 800 puntos), y no tiene mucho más. Si quieres conservar los MP, puedes cargarte al jefe recurriendo al ataque físico con poco riesgo de heridas por tu parte. Si consigue lanzar el conjuro Ultima, la batalla está perdida: no consigues ni Experiencia, ni GP o AP ni nada, de modo que te aconsejamos que te esmeres todo lo que puedas.

Cuando la Síntesis de Jenova muere, el suelo se viene abajo y cuando Cloud y sus amigos se despierten se encontrarán flotando en el espacio. Aquí es donde hace su aparición final Sefirot, levitando junto al centro del Foso Makou. Tendrás que formar un nuevo equipo y luego empezará la batalla contra Sefirot.

Aparentemente el número de equipos que puedes formar se determina al azar. Algunos jugadores dicen que han conseguido formar dos equipos, aunque hay otros que afirman que uno o que tres (el tercero con sólo dos miembros, puesto que sólo tienes a ocho personajes). Parece que sólo es una cuestión de suerte...

TRUCOS PARA EL JEFE: SEFIROT DE INVERSIÓN X5
Conjura Barrera y Rapidez (quizás incluso Regeneración) y luego utiliza tus mejores ataques contra Sefirot, como el Lanzar Moneda, Ultima o las Invocaciones.

Cada vez que te cargues una parte de su cuerpo, se te preguntará si quieres cambiar a otro equipo (opción izquierda para cambiar, derecha para seguir usando el equipo actual). En este caso (si tienes más de un equipo), te darás cuenta de que sólo un equipo puede dañar la órbita amarilla del cuerpo de Sefirot.

Cuando esta parte esté lo suficientemente dañada, aparecerá un mensaje que te comunicará que Cloud puede atacar a esa parte también, de modo que cambia a Cloud y ataca a Sefirot. Cuando destruyas la parte en cuestión, acaba con el resto del cuerpo. Si sólo tienes un equipo, lo único que puedes hacer es atacar.

El número de equipos que tengas afectará a la estrategia usada contra el jefe, de modo que no lo olvides cuando ataques. Sefirot ganará más HP y MP en proporción al nivel de Experiencia de Cloud, aunque si recurres a la Materia Caballeros de la Mesa Redonda, Sefirot la palmará seguro. Si utilizas más de un equipo, recuerda que la batalla se habrá acabado si cualquiera de ellos muere. Lo que resulta interesante es que el número de veces que has usado una Materia para Invocar se pone a cero cuando cambias de un equipo a otro.

Sefirot se puede curar mediante una técnica llamada «Invertir Energía», a la cual puede recurrir para revivir ciertas partes de su cuerpo. Entre sus ataques se encuentra la Graviga, una explosión que puede infligir más de 1.500 puntos de daño; un Rayo de Fuego lanzado desde el tórax que alcanza los 1.700 puntos; y el ataque tipo «Ángel Exterminador», que reduce el HP de todos los miembros a un punto. Lo máximo que hemos conseguido ha sido cargarnos a este jefe antes de que apareciera el mensaje de que podíamos atacar a la parte C, pero por lo normal se tarda un poco más (dependerá de los equipos que tengas).

Cuando hayas desplumado al Sefirot de Inversión, Sefirot aparecerá de nuevo bajo una nueva forma. Lucha siempre con el equipo en el que esté Cloud...

TRUCOS PARA EL JEFE: SEFIROT DIOS
Parece ser que a los chicos de Square les dio pereza crear un jefe nuevo para la escena final. Sefirot Dios tiene los conjuros de Lentitud, Estallar, Sobrepasar el Límite, Perdición y Disipar (este último afectará a todos los miembros).

El resto de ataques incluyen una Supernova (un conjuro tipo Invocar que puede infligir un daño de entre 1.100 y 2.200 puntos, provoca Confusión y Silenciar), Pyro Agujeros (un ataque de Láser que oscila entre los 3.700 y los 3.800 puntos) y Dein (explosiones en forma de Anillo que rompen el suelo y provocan un daño de entre 1.200 y 1.300 puntos a todos los miembros). El único ataque físico que tiene es el de su ala cortante que puede llegar a quitar la friolera de 5.000 puntos Sefirot también puede volar para impedir que algunos personajes lleven a cabo ciertas Habilidades o Ataques contra él.

Aplica la Barrera y luego Cura, Revive y Arregla estados de enfermedad con la Habilidad Enemiga Susurro del Ángel. Recurre también a la Velocidad y utiliza los ataques físicos, tus mejores Materias para Invocar y a Última. Incluso puedes utilizar el Lanzar una Moneda o el Lanzamiento si quieres. No es fácil matar al Sefirot Dios, pero tampoco resulta imposible, incluso aunque estés bajo de niveles de energía. Sólo tienes que tener sumo cuidado con una cosa: si el nivel de Cloud está a 98-99, entonces Sefirot se hará poderosísimo y te resultará mucho más difícil cargártelo.

Después de una breve secuencia de vídeo, Cloud luchará con Sefirot por última vez. Esta vez el reto no es mucho mayor que en anteriores batallas, de modo que lo dejamos en tus manos. ¡Y no me digas que vas a perder a estas alturas!

Cuando hayas vencido a Sefirot, habrá llegado el momento de arrojar el mando al aire y abandonarte al jolgorio y las pasiones más desenfrenadas. Te lo tienes merecido, campeón; acabas de terminar *Final Fantasy VII*. ¡Felicidades!



¡CUIDADO!

FINAL FANTASY VIII

EL ARGUMENTO

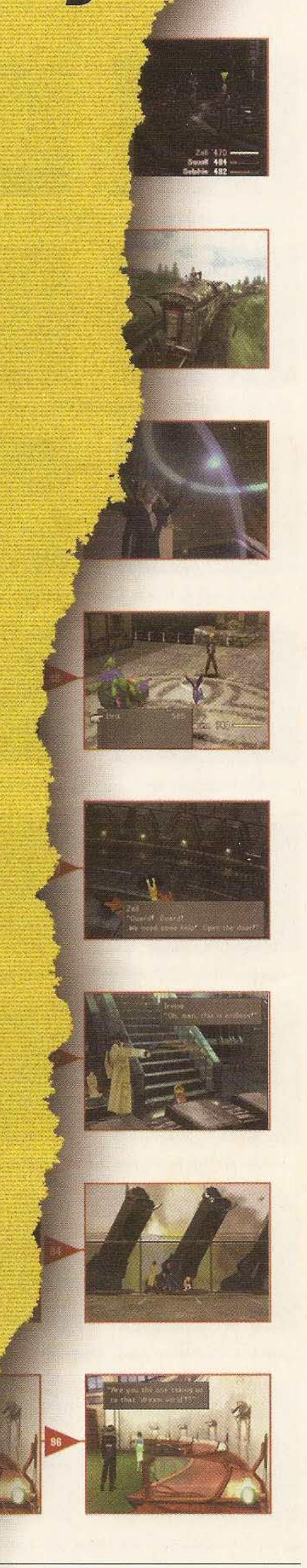
¡CUIDADO!

Final Fantasy VIII

Esto es muy importante. ¡Si no quieres saber lo que sucede en *Final Fantasy VIII* pasa a la página 92 ipso facto! Cualquier intento de ojear estas páginas podría conllevar que descubrieras accidentalmente las más de 250 imágenes inéditas de la mayor aventura que Square ha creado.


Malos tiempos para la lírica...

Son todas nuevas, en exclusiva para *PSMag*, y con ellas te contamos paso a paso la historia del juego más grande que ha creado el ser humano. Pero no lo hemos contado todo. ¡Es imposible! Con más de 120 horas de juego, el argumento es sólo una mínima fracción del juego. Prepárate para vivir la aventura de tu vida.



EL ARGUMENTO



Durante una sesión de entrenamiento, las cosas empiezan un poco mal entre los reclutas Squall y Seifer. Una misteriosa mujer aparece cuando Squall se despierta.

... exámen práctico. Squall, Selphie y Zell aprueban. Seifer suspende. En el baile de graduación, Squall conoce a una enigmática chica. Durante la primera misión de

...que Squall conoció en el baile. Un intento de secuestrar al Presidente de Galbadia fracasa. Edea (hechicera y brazo derecho del Presidente) mata a su superior y

..le dispara. Sin embargo, el disparo es rechazado por el escudo de Edea. Squall se sube a un coche y se dispone a luchar contra ella, pero Edea ha contratado a Seifer

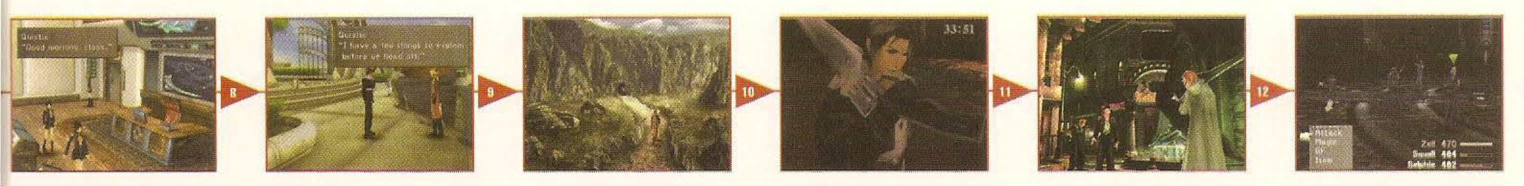
Laguna busca una chica llamada Ellone. Squall y sus amigos se despiertan en cautividad. Zell es maltratado, y a Squall se le mantiene en una celda separada. Seifer,

...destruirá el SeeD con unos misiles dirigidos a su cuartel general. Mientras tanto, Zell y los otros consiguen escapar. Después de rescatar a Squall, el grupo se

...Squall divide su escuadrón en dos grupos. El primero se infiltra en el silo de misiles, sabotea el sistema de guía de los mismos y activa los explosivos de autodes-

Mientras, Squall y sus otros dos compañeros regresan a El Jardín. Allí descubren que la enorme base es, en realidad, una estación de combate voladora. Squall tam-

Final Fantasy VIII



Quistis, su tutora, le dice que deberá pasar una prueba antes del examen final, en la caverna de fuego del Ifrit. Squall es asignado al escuadrón de Seifer para un...



Squall como mercenario del SeeD, él y sus compañeros comparten el mismo sueño sobre un hombre llamado Laguna Loire. Al despertar, les contrata Rinoa, la chica...



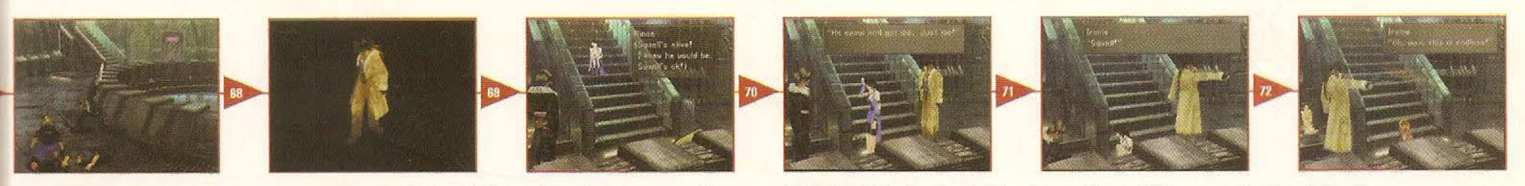
asume el control de Galbadia. Se ordena a Squall y sus compañeros que la asesinen. Durante una celebración, detienen su carroza mientras un francotirador (Irvine)...



Él y Squall luchan y Squall logra derrotarle. Pero aparece Edea, que aturde a Squall y lo captura. Mientras está inconsciente, Squall vuelve a soñar con Laguna.



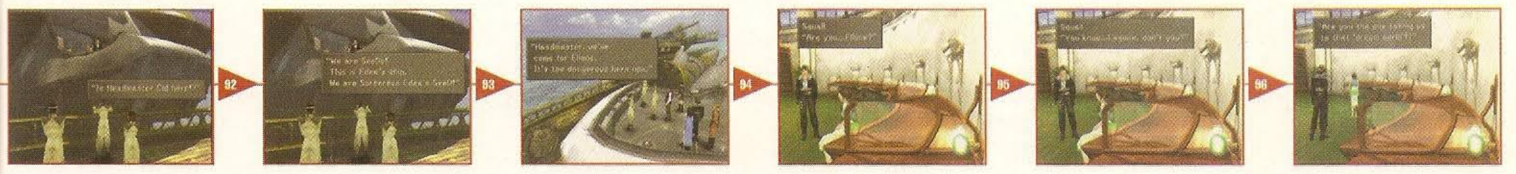
que ya se ha recuperado, hace torturar a Squall y exige saber qué es el SeeD. Squall, desconcertado, responde lo obvio: son mercenarios. Seifer promete que...



encuentra con Rino y Irvine. Intentan salir de la prisión y descubren que está enterrada bajo el desierto. Sabiendo que hay misiles apuntando al Jardín...



trucción de la instalación. Después de lograr llegar a la salida, el grupo se encuentra con que está atrapado y, al parecer, todos mueren en la explosión.



bién descubre que Ellone, la chica de Laguna, ha estado creando sus sueños sobre el pasado de Laguna con sus extraños poderes, además de otros secretos.

EL ARGUMENTO



El Jardín de Balamb puede volar, pero no hay nadie que pueda pilotarlo. Después de cruzar con penas y trabajos el océano, acaba estrellándose en la Isla del Pesca-

... una máquina de guerra y queda asombrado cuando ve aparecer al otro grupo que creía muerto. El equipo se dirige entonces al Jardín de Trabia, que quedó destruid

...la Institutriz! Después, el Jardín es atacado por otra nave de El Jardín, controlada por Edea. Squall decide que la mejor defensa es un buen ataque. Una vez dentro,

...y Edea son derrotados. Rinoa se acerca a Seifer en trance y, de repente, cae en coma. Seifer desaparece. Edea habla con el grupo y les pregunta si Ellone está a salv

... a ser normal. Parece ser que fue poseída por una hechicera malvada del futuro, Ultimecia. Ésta busca a Ellone para someter sus poderes y lograr viajar más atrás

... recoge a la comatosa Rinoa y parte hacia Esthar en busca de Ellone. Edea se une al grupo. Cuando llegan al enigmático país, encuentran una tierra desolada y un

...encuentra. Squall se despierta y se va al espacio con Rinoa, donde ésta podrá recibir tratamiento y los médicos podrán hacer un diagnóstico. Allí se encuentra con

Esto desencadena el Grito Lunar, que provoca que los monstruos de la Luna se abalancen sobre la Tierra. Mientras, Rinoa queda vagando en el espacio. Cuando todo

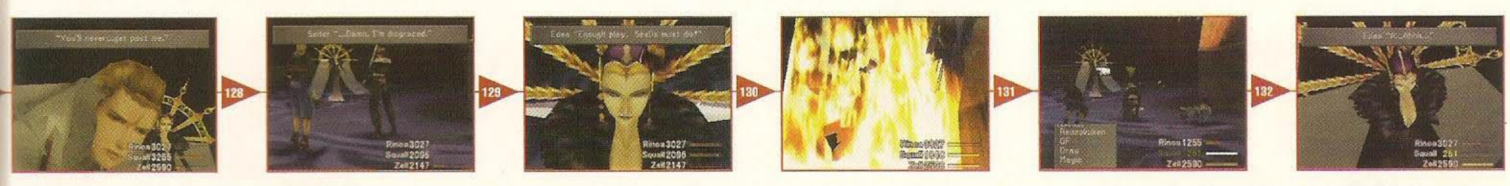
Final Fantasy VIII



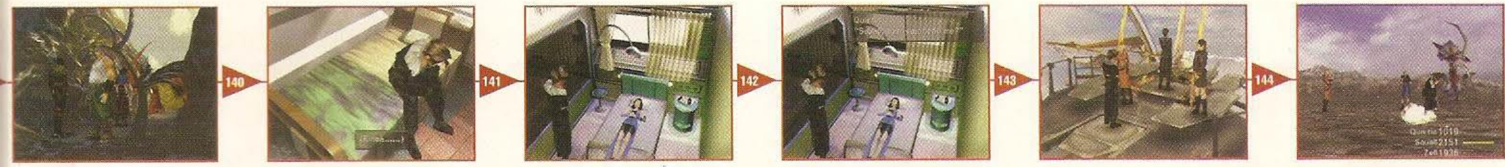
dor, una pequeña porción de tierra entre los dos continentes de este mundo. Unos soldados que buscan a Ellone atacan a Squall y sus amigos. Squall destruye...



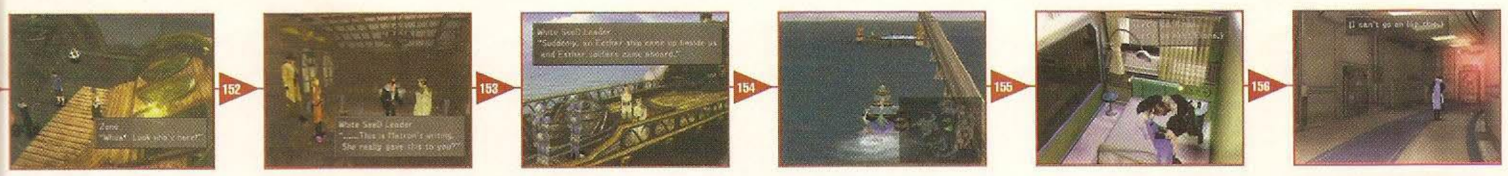
a resultas de otro ataque con misiles. Irvine luego hace un descubrimiento sorprendente: todos ellos (excepto Rinoa) crecieron en el mismo orfanato, ¡y Edea era ...



Squall vuelve a enfrentarse a Seifer y Edea, sabiendo ahora que Edea les crió (también resulta que las GF, con el uso, destruyen los recuerdos). En el combate, Seifer...



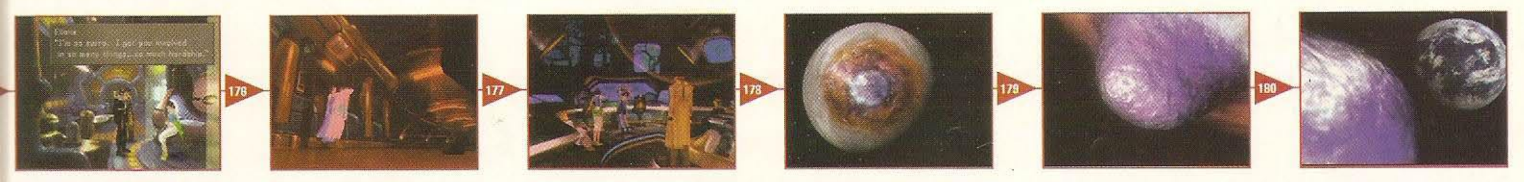
¿Por qué le importa? Después de tener otra breve visión de Laguna, Squall se despierta y evalúa la situación. Se dirige al viejo orfanato y conoce a Edea, que vuelve...



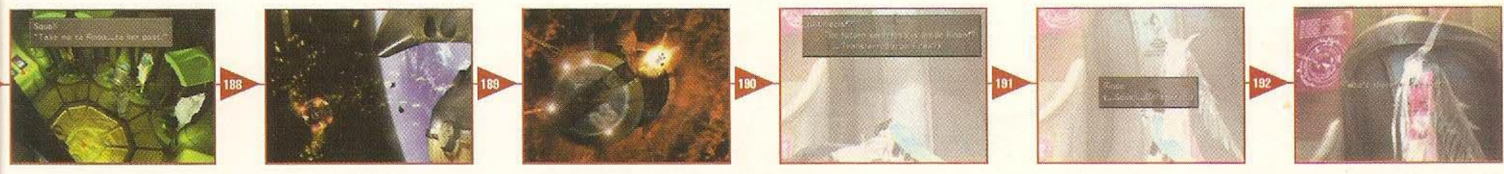
en el tiempo. Edea le cuenta a Squall que Ellone quizá tenga la clave para curar a Rinoa, pero la última vez fue vista en el misterioso continente de Esthar. Squall...



extraño agujero. Más adelante, descubren una ciudad colosal. Squall se desmaya y vuelve a soñar con Laguna. Está en Esthar, buscando a Ellone, a quien finalmente...



Ellone, quien le cuenta más cosas. Entonces, Rinoa se despierta en estado de trance y desactiva el sello que mantenía encerrada a una malvada hechicera (Adel).



el mundo evacua la estación espacial, Squall descubre que Ultimecia poseyó a Rinoa después de la lucha contra Edea. Pero Ultimecia también sabe que la observan...

EL ARGUMENTO

Squall, en un acto suicida, sale espacio para salvar a Rinoa. Con la limitada energía del *jetpack*, consigue llegar hasta ella, justo cuando la Luna entra en erupción.

De pura chiripa, consiguen entrar en una nave que parece ir a la deriva. En ella luchan contra unos extraterrestres. Después de encargarse de ellos, Rinoa y Squall...

...regresan a Esthar. Descubren que Rinoa es ahora una hechicera que debe ser encerrada por el bien de la humanidad, ya que Ultimecia podría volverla a poseer.

Squall se reúne con sus camaradas. Después de intercambiar brevemente sus experiencias, prometen rescatar a Rinoa. Entran en la prisión en la que está retenida...

...y la liberan sin grandes problemas. Después de ello, Squall regresa a Esthar a petición de su Presidente, que no es otro que... ¡Laguna! Éste le cuenta a Squall...

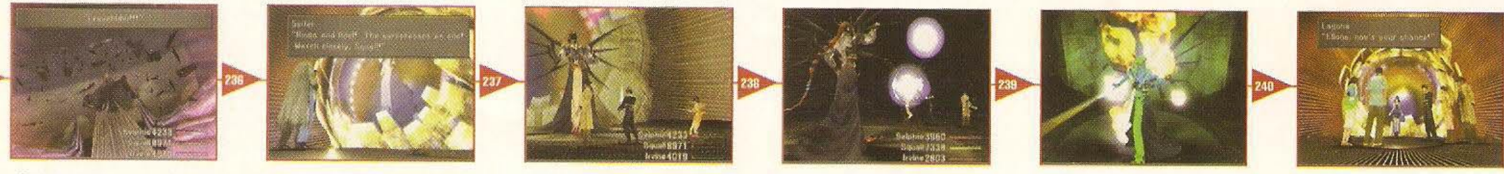




...que se convirtió en Presidente de Esthar cuando consiguió capturar y encerrar a la hechicera maligna Adel. Y ahora Adel está en la Tierra, controlada por Ultimecia.

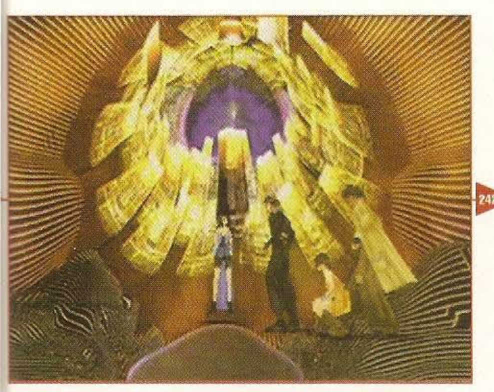


Laguna le pide a los SeeD que destruyan a Ultimecia, pero primero deberán matar a Adel. Para acabar con Adel, deberán enfrentarse antes a Seifer, ya recuperado.



Seifer vuelve a perder pero agarra a Rinoa y se la lleva a Adel. Entonces Squall lucha contra Adel y la mata, sin herir a Rinoa. Empieza la «Compresión del Tiempo»...

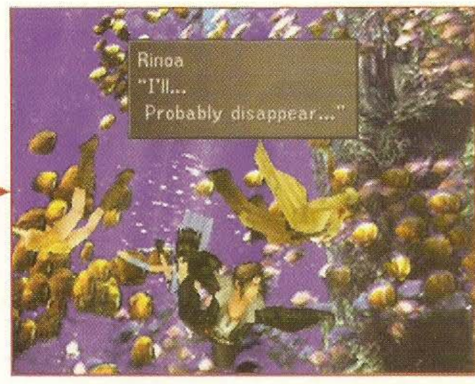
Final Fantasy VIII



242



243



... y el grupo viaja por el tiempo y el espacio, desafiando los mismísimos principios de la Causalidad. Llegan (mediante una sorprendente secuencia de vídeo)...



245



246



...a un extraño sitio, poblado por hechiceras del pasado. Luchan contra todas ellas, mientras el mundo se va desdibujando a medida que las derrotan. La última...



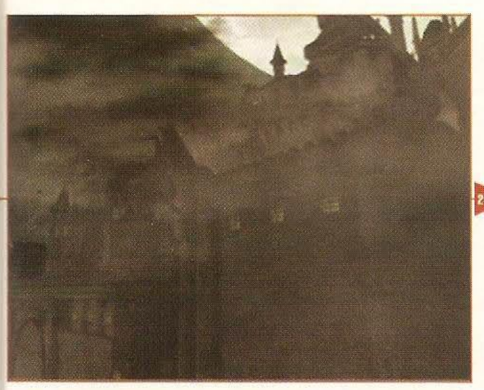
248



249



...Reina del Mal es poderosa, pero Squall y sus amigos —cómo no— consiguen vencerla. Luego viajan más allá en el futuro, a la fortaleza de Ultimecia. Por fin,...



251



?

...¡Y EL RESTO ES COSA TUYA!

Oh, vamos... Aunque te hayamos contado toda la historia no seremos tan crueles como para contarte el final de la aventura (nunca nos lo perdonarías). Aún te queda un buen trozo por recorrer, pero sé valiente y lo conseguirás.

...los SeeD cruzan el vacío interestelar para librar la batalla final contra la temible Ultimecia...



Concurso



«Vergüenza debería darte Squall, todo un Cadete y te pasas el día lloriqueando».
«¡Pero es que no puedo más Quistis! Me he marcado unos bailoteos —con poca gracia, ya lo sé—, he escapado de las garras de una araña mecánica colosal, me he pasado horas jugando a cartas... ¡Ten piedad, soy humano!».
«¿Y tú te haces llamar Corazón de León pedazo de enclenque? Venga, no seas crío ¿acaso no te ayudan las Guardian Forces?».
«¿Que si me ayudan? Me paso el día mimando a esos bichos, ¡requieren más cuidados que un Tamagotchi!».
«Vamos cariñín, serénate, ¿tú crees que le gustan los lloricas a tu querida Rinoa? ¡Claro que no! ¡Arriba esos ánimos machote! Y date prisa, que la luna entrará pronto en erupción y...».«¿La luna? ¿En erupción? Por favor Quistis, ¡no quiero ir! ¡Que alguien me ayude!
Y tú, ¿a qué esperas? ¡Échale una mano al pobre chico, hombre!

La pregunta

¿Quién es el enemigo más acérrimo de Squall?
A. Zell
B. Seifer
C. El Lobo Feroz

El premio

1 lote con el juego completo de *Final Fantasy VIII,* una cartera y una camiseta para cada uno de los 10 ganadores.

SQUARESOFT





La respuesta

Envía este cupón a
CONCURSO *Final Fantasy VIII*
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

Respuestas:..
....
Nombre:..
Domicilio:..
Población:..
Código postal:..
País:..
Teléfono:..

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.



FINAL FANTASY® VIII



*Nuestro CD funciona únicamente con el sistema de vídeo PAL, por lo que no es válido en Iberoamérica

Edición Oficial Española PlayStation Magazine

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

PlayStation

En el CD

POR FIN YA TIENES EN TUS MANOS NUESTRA EDICIÓN ESPECIAL DE LA DEMO MUY, PERO QUE MUY JUGABLE, DE FINAL FANTASY VIII. ASÍ QUE, ¡PONLA EN TU PLAYSTATION Y PREPÁRATE A VIVIR UN ESPECTÁCULO QUE VA MÁS ALLÁ DE LA IMAGINACIÓN HUMANA!



Final Fantasy VIII



Luces de colores, efectos alucinógenos... ¿Una discoteca de los años sesenta? No: *Final Fantasy VIII*.

■ DISTRIBUIDOR	**Sony**
■ GÉNERO	**Juego de rol**
■ PROGRAMA	**Demo jugable**

Venga pues, allá vamos. Más vale que te familiarices con los distintos métodos de control (ver abajo) antes de empezar, porque si esperas a hacerlo cuando la partida ya esté en marcha tal vez sea demasiado tarde...

CONTROLES

MOVIMIENTO GENERAL

Cruceta/Stick analógico Mover a Squall/miembros del grupo
⊗ y ⊡ Usar/recoger/hablar
◎ Ir a pantallas de menú
△ Andar

DURANTE LOS COMBATES

Cruceta/Stick analógico Seleccionar opción menú/objetivo
⊗ Confirmar operación
△ Volver atrás en los menús
◎ Cambiar personaje (Nota: sólo se pueden seleccionar personajes con el medidor de energía lleno)
R1 Utilizar la Gunblade de Squall o luchar con Seifer (ver Diez Consejos Útiles para la Demo)
L2 y R2 Huir

EN LAS PANTALLAS DE MENÚ

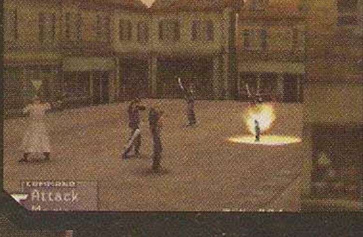
Cruceta/Stick analógico Seleccionar opción menú/objetivo
⊗ Confirmar selección
△ Volver atrás en los menús

LAS PANTALLAS DE MENÚS

Si pulsas Círculo cuando estés deambulando por Dollet, entrarás en las pantallas de menús. Aunque muchas de las opciones normales no están disponibles en esta demo, aún hay algunas cosas que probar:

Objeto
Ábrelo para ver qué objetos tiene el grupo.





Con unos escenarios así, y unas gabardinas como estas sólo nos falta Clint Eastwood para recuperar el añejo encanto de los *spaghetti-western*.



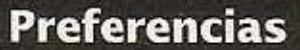
Vas a pillar un resfriado como salgas así. Seguro que esta demo te ocupa más horas de las que tu compañero/a sentimental desearía (a no ser que comparta tus mismas aficiones, en cuyo caso os acabaréis peleando por el pad).

Si puedes usar algo, como por ejemplo una Poción Curativa, aparecerá con un blanco brillante. Si no lo puedes usar, aparecerá de color gris.

¿Problemas con tu CD?
Si tu disco es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo. Para consultas sobre los CD, llama los lunes de 18:00 a 19:30 h. al teléfono 93 392 95 05, o escribe un mensaje de correo electrónico a la dirección servicio.tecnico@mcediciones.es
NOTA: Éste no es un servicio de trucos.

Magia
Esta pantalla te permite lanzar Magia de Curar o de Restauración de Estado, y también comprobar tu reserva de sortilegios. Además, puedes intercambiar suministros entre los personajes que controles. ¿Que Zell se ha quedado sin hechizo de Curar? Seguro que a Squall no le importará darle alguno, ¿verdad? Venga, no seas tacaño...

Condición
Examina las características de un determinado personaje.



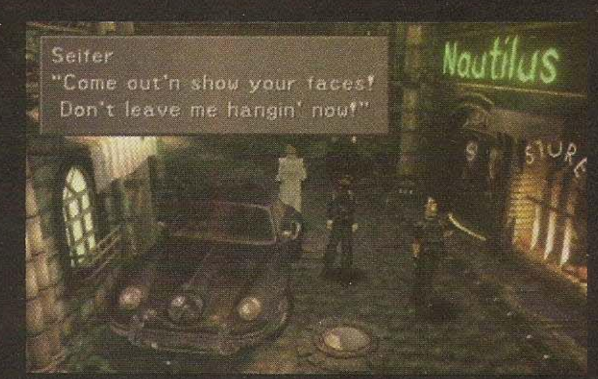
Preferencias
Te permite ajustar la demo a tu gusto. Puedes elegir: sonido mono o estéreo; reconfigurar los botones; pedir que reaparezcan cursores de menú en la posición recordada cuando se despliegue un nuevo menú; cambiar el sistema de combates entre modo Continúo y Pausado; elegir si ver la animación Libra una vez por contrincante o siempre; aumentar o disminuir los efectos de cámara y los zooms; aumentar o disminuir la velocidad de llenado de tus medidores de energía; aumentar o disminuir la velocidad de aparición de los mensajes de texto; aumentar o disminuir la sensibilidad del stick analógico; activar la vibración del pad; y, sobre todo, no te olvides de desactivar la opción «Enumeraciones sin fin» cuando le pidas a alguien que redacte el menú Configuración. ¡Ja! ¡Demasiado tarde!

CÓMO LUCHAR
Los enfrentamientos pueden empezar sin previo aviso, ya sabes: alguien derrama una cerveza, otro se enfada, dispara un misil nuclear y ya la tenemos liada. Pero bueno, quien más y quien menos, estará acostumbrado a los combates aleatorios que forman parte intrínseca de los juegos de rol. Así pues, si la pantalla empieza a deformarse y desdibujarse, puede significar dos cosas: o bien llevas demasiado tiempo jugando con la demo y tus ojos empiezan a fallar, o bien que... ¡te están atacando! Ambas son más que posibles. Por si acaso se trata de la segunda opción, aquí tienes los comandos disponibles:

Atacar
El luchador ataca a su objetivo con puños, pies o armas. Un ataque muy simple y moderadamente poderoso.

Magia
Te permite lanzar un hechizo desde Magia de Apoyo (como Curar, Esna, Doble) a sortilegios de Ataque (Hielo, Piro, Fuego).

G.F.
Desencadena el asombroso poder de una Guardian Force. Cuando quieras hacer daño *de verdad*, selecciona esta opción. No obstante, una GF necesita acumular energía antes de atacar.



¿Yo, el héroe del momento, en un callejón de mala muerte y a estas horas de la madrugada? ¿Con mi reputación? ¿Qué dirán de mí?



Si no te portas bien en el cole y no te comes todas las verduras, de mayor serás tan feo como ese monstruo azul. Y además le huele el aliento.

¿Problemas con tu CD?
Si tu disco es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo. Para consultas sobre los CD, llama los lunes de 18:00 a 19:30 h. al teléfono 93 392 95 05, o escribe un mensaje de correo electrónico a la dirección servicio.tecnico@mcediciones.es
NOTA: Éste no es un servicio de trucos.

Durante ese espacio de tiempo, el medidor de energía de la G.F. sustituirá al tuyo. Por lo tanto, también recibirá el daño que vaya dirigido a ti. Cuidado: si los PH de tu Guardian Force llegan a cero, no podrás usarla de nuevo hasta que la resucites...

Extraer

Muy práctico. Si usas el comando Extraer y seleccionas a un enemigo, tendrás la opción de «Guardar» o «Utilizar» sus sortilegios. Así se adquiere la magia en *FFVIII*.

Objeto

Te permite usar un ítem. Elemental, pero teníamos que decirlo..







Squall y compañía desembarcan cual aguerrido escuadrón de marines en las playas de Normandía. Si hay algún Ryan, que se dé por salvado.

DIEZ CONSEJOS ÚTILES PARA LA DEMO

1: Ataques Elementales

Algunos de los hechizos que puedes usar en *FFVIII* tienen propiedades «elementales». Las criaturas, personajes y objetos pueden ser especialmente vulnerables o resistentes contra sus efectos. Este concepto lo podrás palpar sobre todo en el juego definitivo, pero en esta demo también lo podrás percibir. Aunque al principio pueda parecer complicado, ya verás cómo al final no te resulta más difícil que el «Piedra, Papel o Tijera»...
Una criatura de Nieve, Hielo o —por extensión— «fría», por ejemplo, será más vulnerable a hechizos de Fuego. Si, en cambio, utilizas un hechizo de Diamante contra ella, (un sortilegio con un claro componente de frío), le hará menos daño de lo normal o, en el peor de los casos, incluso puede llegar a curarle. No cuesta mucho deducir, pues, que una criatura de Fuego no disfrutará demasiado ante un ataque de Diamante. Y si te enfrentas a algo mecánico, una descarga rápida de un rayo, cortesía de un sortilegio de Electro, también te será muy útil. ¿Captas la mecánica? Muy bien, eres un tipo listo.

2: ¡Es una pistola, pero también es una espada! ¡En serio!

Squall y Seifer están equipados con una maravillosa creación: la Gunblade. Estas armas, mitad espada, mitad pistola, requieren de la interacción del jugador para que alcancen su potencial de daño máximo. No es broma. Mientras Squall o Seifer blandan su espada durante una pelea, pulsa R1 para «disparar» la Gunblade. Si lo haces en el momento adecuado, le quitarás un buen tajo (o pistoletazo, según se mire) de PH a tu contrincante. Estupendo.

3: Si te pasas de la raya...

Cuando los PH de un miembro del grupo descienden por debajo de un cierto nivel, hay muchas probabilidades de que pueda disponer de su ataque para «Sobrepasar el Límite». Se trata de un ataque físico muy potente que, la mayoría de las veces, dejará K.O. a los atacantes menos poderosos durante seis asaltos. Cuando esté disponible, aparecerá una pequeña flecha parpadeante al lado de «Atacar» en el menú del personaje. Pulsa derecha en la cruceta y X para seleccionar. Algunos requieren algo de interacción del jugador. El Sobrepasar el Límite de Squall, por ejemplo, requiere que vayas pulsando R1 a la vez que golpeas para disparar con la Gunblade. El ataque de Zell, un homenaje a los *beat 'em up* y «Simón Dice» al mismo tiempo, requiere que hagas combos con la cruceta y los botones para hacer distintos ataques.

Zell empieza la demo con cuatro hechizos de Aura. Cuando los lances sobre un miembro del equipo, le concederá un ataque de Sobrepasar el Límite independientemente de sus PH. Utilízalos con moderación: sólo cuando los necesites de verdad.

4: Pues yo a eso lo llamo robar...

...aunque aquí se le diga «Extraer». El comando Extraer te permite acumular cantidades ingentes de sortilegios. Selecciónalo, señala a un enemigo, y escoge la magia que le quieres birlar. Si tu oponente tiene un sortilegio que todavía no habías encontrado, aparecerá indicado con un interrogante. No dejes de hacerte con ellos.







Un mapa, un rostro y un barco. Dos de estas cosas pertenecen a nuestro héroe y la otra no. A ver si adivinas cuáles.

Toda la HISTORIA *PSMag* a tu alcance...



CD 20: *Gran Turismo, Dead Or Alive, Bomberman World, WCW Nitro, Deathtrap Dungeon, Klonoa, Colin McRae Rally, WarGames (demos jugables)*



CD 21: *Tommi Mäkinen Rally, Blast Radius, Circuit Breakers, Treasures Of The Deep, Total Drivin', Theme Hospital, Ghost In The Shell (demos jugables)*



CD 22: *Demo jugable de Tekken 3*



CD 23: *Tombi, Ninja, World League Soccer, Circuit Breakers, S.C.A.R.S., Test Drive 5, G-Darius (demos jugables)*



CD 24: *Tomb Raider 3, Spyro The Dragon, Colony Wars - Vengeance, Bust A Groove, Victory Boxing 2, Wreckin' Crew, Sentinel Returns, Future Cop: LAPD, Mah-Jongg (demos jugables)*



CD 25: *TOCA 2: Touring Cars, Crash Bandicoot 3, F1 '98, Music, Psybadek, O.D.T., Lemmings Compilation, Moto Racer 2, Blitter Boy (demos jugables)*



CD 26: *Michael Owen's World League Soccer '99, Rival Schools, Monkey Hero, Rollcage, Akuji The Heartless, Wild 9, Actua Pool, Total Soccer (demos jugables)*



CD 27: *Metal Gear Solid, Devil Dice, Cool Boarders 3, C3 Racing, V-2000, S.C.A.R.S. y 14 juegos completos Yaroze (demos jugables)*



CD 28: *Soul Reaver, Rollcage, Bichos, Viva Football, Warzone 2100, All Star Tennis '99, Music Bonus Data (demos jugables)*



CD 29: *Driver, Bloodlines, Retro Force, Rugrats, Tank Racer, Adventure Game, Rollcage(demos jugables)*



CD 30: *Ridge Racer Type 4, Gex: Deep Cover Gecko, Actua Ice Hockey 2, T'ai Fu, Swing, R-Type Delta, Big Race USA, Pandora's Box (demos jugables)*



CD 31: *Populous: El Principio, KKND: Krossfire, Puma Street Soccer, The Granstream Saga, Live Wire, YVJ, Video Poker (demos jugables)*



CD 32: *Syphon Filter, Ape Escape, Monaco Grand Prix, Bloody Roar 2, Colin McRae Rally, Driver (demos jugables)*



CD 33: *Anna Kournikova Smash Court Tennis, Omega Boost, Croc 2, Opera Of Destruction, Command & Conquer: Red Alert, Total Drivin' (demos jugables)*



CD 34 : *Um Jammer Lammy, Bugs Bunny: Perdido en el Tiempo, Evil Zone, Rat Attack, Decaying Orbit, Tanx, Tekken 3, Esto es Fútbol (demos jugables)*

Recorta por aquí

Consigue los números anteriores de *PlayStation Magazine* a 975 ptas. cada uno
[+ 350 ptas de gastos de envío]

PÍDELOS INDICANDO CLARAMENTE TU NOMBRE Y DIRECCIÓN A: MC Ediciones, S.A., Pº San Gervasio 16-20, 08022 – BARCELONA

Nombre y apellidos: ....

....

Calle: ....

Población: ....

Provincia: .... C.P. ....

Teléfono ....

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UN

16☐ 17☐ 18☐ 19☐ 20☐ 21☐ 22☐ 23☐ 24☐
25☐ 26☐ 27☐ 28☐ 29☐ 30☐ 31☐ 32☐ 33☐ 34☐

Forma de pago

☐ Contra Reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ / ☐☐ ☐☐
(caducidad)

Nombre del titular: ....

Firma:



Como podrás comprobar, los gráficos de *Final Fantasy VIII* son extraordinarios. Se ha dejado a un lado la caricaturización de los personajes y se ha optado por un aire más realista, aderezado con unas espléndidas secuencias por ordenador.

5: ¡A correr!

Si pulsas L2 y R2 durante el combate puedes hacer que tu grupo ponga pies en polvorosa. Al fin y al cabo, una retirada a tiempo es una victoria, y algunos monstruos son más duros de pelar que un Rottweiler de granito...

6: Puntos para Guardar

En la versión completa de *Final Fantasy VIII*, la primera misión (la de la demo, en Dollet) tiene dos o tres puntos para guardar, pero en esta demo no encontrarás ninguno. No es que sea una sección del juego muy difícil, pero si no has jugado nunca a *Final Fantasy* tiene su miga. Ahora que estás advertido, asegúrate de que tu equipo está siempre en plena forma. Cúralos siempre que sus PH desciendan por debajo de los 300 puntos y, si es necesario, huye de los enfrentamientos. Si sigues este consejo, es mucho menos probable que mueras cuando estés a punto de pasarte la demo. A menos que seas un poco gafe, claro.

7: Usa la Guardian Force

Las Guardian Forces son el arma más potente de que dispones. Sin embargo, como Squall y compañía acaban de empezar su andadura en esta demo, las GF tardan un buen rato en acumular energía. Mejor será que estén frescas para los combates más importantes, en vez de colocarlas frente a simples soldados.

8: Selphie sustituye a Seifer

No te asustes cuando veas que Seifer se va y le sustituye una joven llamada Selphie. De hecho, además de ser una luchadora muy capaz, tiene muchos hechizos que de otra forma no conseguirías. ¡Pruébalos todos! Ya verás que secuencias...

9: Dos patas bueno; ocho patas malo.

Hacia el final de la demo, Squall y sus compañeros se verán perseguidos por una gigantesca araña mecánica. Con un blindaje impresionante y armado hasta los dientes, este bicho va a darte muchos quebraderos de cabeza. Sal pitando en cuanto puedas.

10: ¡Experimenta!

Esta demo también contiene su ración de secretos y, en un par de ocasiones, hay dos rutas distintas a elegir. Prueba cosas diferentes, y no tengas miedo de equivocarte. También es una buena idea volver a probar la demo más de una vez, para encontrar cosas que tal vez hayas pasado por alto. Échale una ojeada al apartado «Retos» si quieres ver algunas posibilidades más para sacarle partido a esta demo.

Objetos

Los ítems son un bien muy preciado. Todos ellos —desde las prácticas Pociones hasta la vital Cola de Fénix—, deben emplearse sabiamente.

Panacea

Tónico básico para recuperar salud. No sabemos qué gusto tiene. Suponemos que a cereza o algo así...

Cola de Fénix

Revive un personaje abatido en combate. Si lo utilizas para resucitar a un aliado mientras todavía estás luchando, ten cuidado porque no regresa con muchos PH. Disponte a utilizar una Poción sobre él en el siguiente turno.

Elixir

Una cura milagrosa. Olor corporal, mal aliento, caspa... Lo cura todo (o al menos, cualquier enfermedad que puedas encontrarte en *Final Fantasy*). Por desgracia, todavía no ha salido a la venta en farmacias.

LOS SORTILEGIOS

Final Fantasy VIII tiene más de 50 hechizos. En esta demo sólo aparecen unos cuantos, pero son más que suficientes para que te hagas una idea general de lo poderosos que pueden llegar a ser. Squall, Zell y Seifer empiezan con la magia que te indicamos a continuación. Con la excepción de Cure, Cura y Esna, los demás sólo pueden emplearse durante los combates.

Libra

Te permite ver los PH totales de tu atacante. También te dirá los puntos débiles o puntos fuertes que pueda tener. Muy útil.

¿Problemas con tu CD? Si tu disco es defectuoso, envíanoslo y te remitiremos uno nuevo. Para consultas sobre los CD, llama los lunes de 18:00 a 19:30 h. al teléfono 93 392 95 05, o escribe un mensaje de correo electrónico a la dirección servicio.tecnico@mcediciones.es NOTA: Este no es un servicio de trucos.







¡Pasen y vean! De lo mejorcito en secuencias. ¡Lo nunca visto! ¡No se lo pierda!

Rapidez
Cuando lo lances sobre un personaje, este llenará su medidor de tiempo más deprisa. Guárdatelo para los bichos grandes.

Aura
Cuando los PH de algún miembro de tu equipo desciendan por debajo de cierto nivel, podrá realizar un ataque de Sobrepasar el Límite, que es extremadamente poderoso. El hechizo Aura te permite hacer estos ataques aunque tengas todos los puntos de vida.

Cure
Hace exactamente lo que dice el menú en forma de pergamino. Utiliza uno cuando veas que un miembro del grupo está en las últimas.

Cura
Un sortilegio de curación más potente, con el que ganas más PH. Si el *Tiburón* de Spielberg hubiera usado un hechizo Cure, diría algo así como: «Nada, olvídalo. Hoy no me siento muy bien. Me tomo una aspirina y me voy a la cama.» Pero si hubiera usado un Cura exclamaría entusiasmado: «¡Vaya! ¡Me siento fenomenal! Me parece que me voy a zampar ese bote con bañistas como aperitivo y luego me lanzaré sobre el señor con el flotador del Pato Donald. De postre me reservo el tío con el tanga de leopardo... ¡Habráse visto! Venir a estas tranquilas playas a exhibir su horterismo... ¡Estaríamos buenos!».

Como puedes ver, los nuevos personajes y los movimientos especiales se han diseñado a la perfección.

Fuego
Chamusca a tus enemigos con unas llamas rojas. Un conjuro de ataque sencillo y directo.

Piro
Relacionado directamente con el anterior, pero algo más poderoso. Sólo conseguirás unos pocos, así que utilízalos sabiamente.

Electro
Un rayo caído del cielo, dirigido por ti. Apunta a donde quieras y electrocuta a tu enemigo.

Thundaga
Un hechizo Electro más efectivo. Al igual que Piro, no abundan. Guárdatelos para el jefe final.



Si la última vez te perdiste todo el sarao y no sabes de qué va la cosa, espera a ver esta demo para convertirte a la verdadera —y única— religión.

Hielo
Un ataque escalofriante. Para ponerte los pelos de punta. O la piel de gallina. Un ataque de frío, en definitiva.

Tiniebla
Ataca a tus oponentes con ventiscas. Más poderoso que el anterior, y más efectivo contra monstruos grandes.

Esna
Elimina cualquier «estado alterado» anormal que pueda estar dañando o molestando a un personaje. No lo confundas con el hechizo Cura: Esna no recupera PH. Sin embargo, sí que cura el Mutis y el Veneno.

RETOS

¡Muy bien! ¡Ya te has acabado la demo! Has luchado contra Biggs y Wedge y has logrado huir de la araña mecánica. Ya es hora de que demuestres tus verdaderas cualidades. ¿Puedes superar estos retos?

1: ¡Que paren el reloj!
Si miras la pantalla del menú circular, verás que hay un pequeño reloj en la esquina del fondo a mano derecha. Aquí queda registrado el tiempo que empleas jugando con la demo. La segunda vez que juegues, ¿serás capaz de completarla en menos de 30 minutos? Nuestros mejores jugadores dicen que es posible, pero tendrás que ser condenadamente rápido...

Dificultad: Cuatro sobre cinco

2: Hechizado estoy
Hay muchos hechizos distintos en esta demo. ¿Eres capaz de recogerlos todos? Para lograrlo, deberás luchar con todos los enemigos que te encuentres y Extraer su magia. Cuando llegues al punto en que ningún atacante tenga los símbolos de interrogación en sus hechizos, significa que lo habrás conseguido. Este reto no es muy difícil, pero te da la oportunidad de probar y experimentar con unos sortilegios que de otro modo no conocerías.

Dificultad: Dos sobre cinco

3: ¡Destruye la araña mecánica gigante!
Nosotros lo hemos logrado. ¿Y tú? Hay una forma de destruir el jefe final de la demo de *FFVIII*. Para ayudarte un poco te daremos un consejo: Wedge y Biggs tienen un hechizo de Doblar que puedes Extraer. Hazlo. Cuando te enfrentes a la bestia de múltiples patas, deberás Extraerle el hechizo Thundaga. Ahora ejecuta Doblar sobre los miembros de tu equipo. Si has acumulado Thundagas y puedes lanzarlos de dos en dos, quizá consigas derrotarle y no tener que salir por bípedas patas. Eso es todo. ¡Disfrútalo!

Dificultad: Cinco sobre cinco











Fuego, Agua, Aire... cuando todo esto está en tu contra, sólo puedes poner Tierra de por medio.



REPLETO DE TRUCOS, CONSEJOS, TÁCTICAS, GUÍAS & MAPAS DE LOS MEJORES JUEGOS PARA PLAYSTATION MÁS UN LIBRO DE 68 PÁGINAS GRATIS



Edición Oficial Española

PlayStation Magazine Trucos

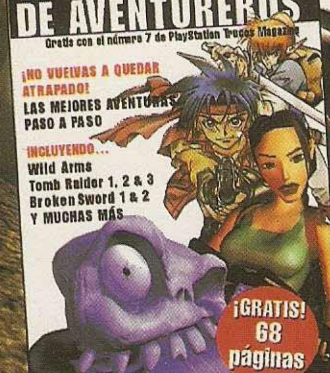
Número 7

¡AHORA MENSUAL!

¡NO TE VOLVERÁN A PILLAR!
DRIVER
SUPERCLASE ANTIPOLIS

¡TODAS LAS PISTAS!
V-RALLY 2 CHAMPIONSHIP EDITION
¡EXCLUSIVA!
20 PÁGINAS SOBRE EL MEJOR JUEGO DE RALLY DEL AÑO







¡TODAS LAS MISIONES!
OMEGA BOOST
PERFECCIONA MÁS TU PUNTERÍA

SILENT HILL
¡ACÁBALO ANTES QUE NADIE!

McRAE
E EL PRIMERO

475 Ptas – 2,85 €

MC





De los creadores de PlayStation Magazine


COLECCIONA las demos y los análisis de tus juegos favoritos
12
DEMOS JUGABLES: GRAN TURISMO, TEKKEN 2, CRASH BANCICOOT 2, WIPEOUT 2097, Y MÁS...
PlayStation Magazine
LO MEJOR EN JUEGOS PARA PLAYSTATION
PlayStation
Básico 3
975PTAS. 5,87C
MC
Gran Turismo
WipEout 2097
Tomb Raider 2
Destruction Derby 2
G-Police
Porsche Challenge
Tekken 2
Doom
F1 '97
Ridge Racer Revolution
Crash Bandicoot 2
Oddworld: Abe's Oddysey
ESPECIAL PLATINUM
odo lo que necesitas saber sobre
os mejores juegos para PlayStation
CUN UN CD DE REGALO
TU QUIOSKO
MC




DUAL SHOCK™ COLORES


RATÓN


MANDO DIGITAL (DISPONIBLE EN VARIOS COLORES)


G-CON 45™


MEMORY CARD COLORES


LINK CABLE


EURO AV CABLE


MULTI TAP


ESTUCHE-BOLSA PARA CONSOLA


PORTA CD'S


RFU ADAPTER

Solamente el uso de los periféricos oficiales de Sony Computer Entertainment garantiza el buen funcionamiento de tu consola PlayStation.



Todo el **PODER** en tus **MANOS**
www.playstation-europe.com

Asistencia técnica 902 102 102. Información sobre juegos POWERLINE 906 333 888   Tarifa Punta para Powerline: 57.84 ptas./minuto + IVA. Sólo para mayores de 18 años.

DUAL SHOCK™



namco®